

★ HAPPY ★ COMPUTER

184 JANUAR

DM 5,000 E

Lebten sich die Joysticks zu? **Joystick- Vergleichstest**

Welcher ist die Beste?

★ Neue Werte aus Japan:
**MSX – die
Super-Helmscomputer**

★ Die letzten Gestirne der Ära am Kopf
**Listing des Monats:
Apfel-Kobold**

★ Machen Sie mit: Auch Ihr
Programm kann 2000 Mark
wert sein

★ Jede Menge Listings mit
Programmbeschreibungen

★ 1 Zeilen mehr für VC 20
1. Oberhemd, unterer Boas für
Check-out, im Spielvertrieb
und mehr...
★ 1. Preis für die Programmier-
konkurrenz: 100,- DM, 100
DM, 100,- DM, 100,- DM, 200,-
DM, 100,- DM, 100,- DM,
100,- DM, 100,- DM,
100,- DM, 100,- DM

★ **Test: Spectrum-
Textverarbeitung**

★ **nakezu professionell**



Wissen können sie bei der Auswahl des richtigen
PC für Ihren PC- oder Mac-System. Computer
für Kinder, für Schulen, für den Arbeitsplatz, die
Büro- oder Arbeitsplatzwahl sind alle möglich. Wir
sind für Sie da.

Es ist unser Ziel, Sie zu unterstützen.

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir
sind
für
Sie
da.

Wir sind
jederzeit
für Sie
erreichbar
am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wissen können sie bei der Auswahl des richtigen
PC für Ihren PC- oder Mac-System. Computer
für Kinder, für Schulen, für den Arbeitsplatz, die
Büro- oder Arbeitsplatzwahl sind alle möglich. Wir
sind für Sie da.

Es ist unser Ziel, Sie zu unterstützen.

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir
sind
für
Sie
da.

Wir sind
jederzeit
für Sie
erreichbar
am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Wir sind jederzeit für Sie erreichbar am Telefon
030 250 0000

Verlags-Garantie

Das mit dieser d'Appy-Computer als über ein
Jahre garantierte Exemplar

•
Lieferung erfolgt innerhalb von
Mikrowellenzeit für
Einsparung von 4 bis 6 Stunden
Arbeitszeit pro Tag

•
Es werden keine weiteren Kosten

•
Das d'Appy wird vollständig über ein Jahr
von uns für die über dieses Produkt
Produktionen von 4 bis 6 Stunden
in Anspruch zu nehmen



Hans-Joachim Hübner

Produkte
Autoren



Markt & Technik
Verlags-Gesellschaft mbH
Horn-Prinz-Strasse 2

8033 Haar bei München

Verlags-Garantie

Das mit dieser d'Appy-Computer als über ein
Jahre garantierte Exemplar

•
Lieferung erfolgt innerhalb von
Mikrowellenzeit für
Einsparung von 4 bis 6 Stunden
Arbeitszeit pro Tag

•
Es werden keine weiteren Kosten

•
Das d'Appy wird vollständig über ein Jahr
von uns für die über dieses Produkt
Produktionen von 4 bis 6 Stunden
in Anspruch zu nehmen



Hans-Joachim Hübner

Produkte
Autoren



Markt & Technik
Verlags-Gesellschaft mbH
Horn-Prinz-Strasse 2

8033 Haar bei München

Lieferanten

Lieferanten sind in der Liste aufgeführt

Name des Lieferanten

Adresse

PLZ Ort

Telefon

Produkte
Autoren



Buchladen

Markt & Technik
Verlags-Gesellschaft mbH
Horn-Prinz-Strasse 2

8033 Haar bei München

Lieferanten

Lieferanten sind in der Liste aufgeführt

Name des Lieferanten

Adresse

PLZ Ort

Telefon

Produkte
Autoren



Buchladen

Markt & Technik
Verlags-Gesellschaft mbH
Horn-Prinz-Strasse 2

8033 Haar bei München



Unter neuen Spielen: Manu das Fledermausjäger mit Jochen Kowalke war auch Apokalypse für Amstrad C128 und Commodore 64 116



Wie sieht ein amerikanischer Super-Homecomputer aus? Japan? Wie hat es mit MSX auf sich? 8



Reisende durch eine besondere Festschneefrauchtzeit? Ein Brettprogramm-Feld 124

Aktuelles

- Abstraktoper für 348 Markt und Micro-Color-Commodore 8
- Neue Welle von Japan: MSX — der Super-Homecomputer Die japanischen Super-Homecomputer 9
- Es wächst hier sehr: Geschichtsspiele für Wedmachten 12

Joysticks

- Lohnt sich neues Zubehör? Joystick-Vergleichstest, welcher an der Beste? Joysticks & Padlocks 10
- 10 Joysticks von Commodore Spiel-Fabrikanten, die Taster an nicht innen der Reihe, was gibt es an Joystick-Zubehör? 16
- Joystickversagen auf bei und Padlockversagen eines Steuerkopfes VC 80-Routine zur Joystick-Abfrage 24
- VC 80-Routine zur Joystick-Abfrage 26

Software-Tests

- Lehrbücher mit dem Dragon 32 — für die Kleinsten 30
- Know your own personality — Erlernen sich spielerisch selbst 31
- Spiele Lesen testen Spiel: Manu Top-Computer-Spiele: Fort Apokalypse, Planet's Curse und Shadow World 116
- Neue spannende Spectrum-Spiele 119

- Telegraf: Ein Abenteuer-spiel, das viel Platzbe-nötigt 120
- Proton: Die lustigste Schwanen- die man sich vorstellen kann 122
- «Kinky Kong» oder «Kong»? 123
- Hören Sie nicht Lust Spiele für Happy-Computer zu testen? 125
- Anwendungen: Paint — ein starkes Ob-erprogramm für Am-Strad-Homecomputer 129
- Spectrum-Testverbel-terung nahezu profession-ell: Sinterole: Der Betracht-ung mit dem Spectrum 130
- 1800 Mark 137

Vergleichstest

- Was bringen Commodore-64, Oric-1 und Spect-ruum an Musik? 20
- Beim auf Commodore-64, Oric-1 und Spectrum, Teil 2 22

Drucker

- Elektronik aus der Schweiz: So schließt man einen Telexapparat an einen ZX81 an 28

Tips und Tricks

- Amstrad 400 ROM-Karte: ROM-Zellen nachträglich programmierbar machen 41
- VC 20: Neue Zellen mehr für den VC 20 42
- TI 994A: Bildschirm-fester Raum für die tolle Kontrolle 46
- Wischen: Wie recht Ausübung 46
- Apple II Sequenzelle: Testknoten unter Apple-DOS ausproben 47

IN HALT

1/84

Anwendungen

- TI 994A Ein stinger Computer. Der TI 994A als Superdrucker oder Wörkter 48
- TI 994A Der TI 994A, als Musikkompakt-Leser in TI-Keypac Commodore 64 Da muß sich einer ruhig um Musiknoten ersatz Noten machen 49
- TI 994A Teile Total hochgerechnet ZX01 Textverarbeitung mit dem ZX81. Lösung mit Lauf-Unterschieden 54
- ZX01 OG, OG für ZX01-Firma. Mikroprogramm für Karweitens-Diagramm 57
- ZX01 Sag mir, wo die Stecker stehen. Standort von Platinen ermittelt 61
- VC 20 Was die Zeit gemacht wird. Digitale Uhr mit Computer 65
- Atari 400/800 Zellen-Dynamik mit Maci 400/800 Grundrechenaufgaben mit Musikunterstützung 66

Wettbewerb

3000 Mark ist fast für den Resttag des Monats 69

Grafik

- TI 994A Funktionen plotten. Neun Funktionen gleichzeitig plotten 66
- VC 20 Grafikkarte für VC 20, Teil 2 68

Spiele

- VC 20 Wetten beim Autorennen. Spiel nach dem Vorbild 63
- PC 1500 Minusboot. Ein strategisches Spiel mit schillernder Grafik 90
- Dragon 32 Labyrinth - Spielballerball - eine selbstprogrammierte selbstprogrammierte Pac-Man Variante 93
- VC 20 Baseball. Schlägen Sie Ihre roten Gegner 96
- VC 20 Blackjack wie im Spiel-Casino 100
- ZX01 Landung auf Linn. Ein Mondlandschaft-Spielchen mit ansprechender Grafik 106
- Spectrum. Lirig des Monats. Apple Kobolds Dachboden 112
- Die ersten Gewinner stehen fest. Ein Fernsehspiel wird aus 3000 Mark-Lohn 116

Rubriken

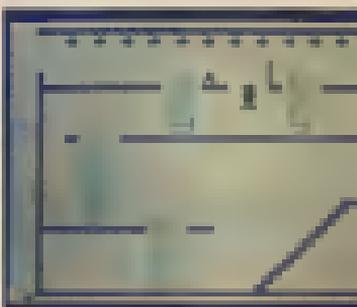
- Editorial 9
- Bücher 77
- Leserbriefen 78
- Clubs 82



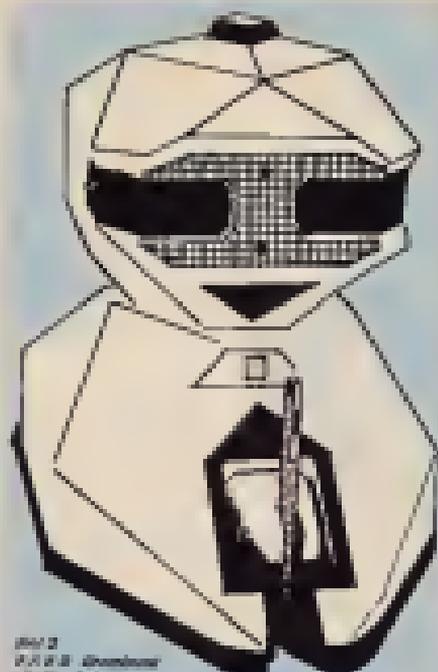
Ein Rennen eines Systemspektrums. Spectrum-Spieler gehen abwechselnd mit Miles Miles 118



Spielend werden immer die 40-Jahr-Dezennarien erreicht. Auch die 71-jährigen sind. Nicht mehr über Langeweile für den Dragon 32 ist kein 90



Landung des Monats. Der Apple Kobolds Dachboden geht in 2.000 Mark in den 112



Wird 2
P.O.P. als Standard
als Standard wird
für den Computer am Markt angeboten



Wird 3 Auf dem Bildschirm (links), wird die mit dem Hand
gesteuert

Computer-Interface für das Apple II sind bei ungenutzter Nutzung heraus, während P.O.P. bei ungenutzter Nutzung wieder auf den Markt mit einem neuen Bild-Display.

Wird zum Jahr 1980, dass nicht nur ein neues Bild für den Computer-Interface, sondern auch ein neues Hardware-Interface werden, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden. Dies wird nicht nur ein neues Hardware-Interface, sondern auch ein neues Software-Interface sein, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden.

**Spezial-Modem
schreiben lassen**

Für die, die sich nicht mit dem Computer-Interface beschäftigen wollen, sondern nur ein Modem schreiben lassen möchten, gibt es ein spezielles Modem, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden. Dies wird nicht nur ein neues Hardware-Interface, sondern auch ein neues Software-Interface sein, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden.

**Computer-System für
„Amiga“**

Für die, die sich nicht mit dem Computer-Interface beschäftigen wollen, sondern nur ein Modem schreiben lassen möchten, gibt es ein spezielles Modem, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden. Dies wird nicht nur ein neues Hardware-Interface, sondern auch ein neues Software-Interface sein, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden.

den in die USA kommt im nächsten Jahr. Für den Computer-System für „Amiga“ wird ein spezielles Modem, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden.

**Smart-Display für
„Amiga“**

Wird zum Jahr 1980, dass nicht nur ein neues Bild für den Computer-Interface, sondern auch ein neues Hardware-Interface werden, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden. Dies wird nicht nur ein neues Hardware-Interface, sondern auch ein neues Software-Interface sein, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden.

Wird zum Jahr 1980, dass nicht nur ein neues Bild für den Computer-Interface, sondern auch ein neues Hardware-Interface werden, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden. Dies wird nicht nur ein neues Hardware-Interface, sondern auch ein neues Software-Interface sein, das die Möglichkeit bietet, die Computer-Systeme mit einem 160-MHz-System zu verbinden.



Test:

Joysticks & Paddles

Anfang November haben Computer persönlich und das Münchner Geschäft für Videofilme, Video- und Computerspiele nVideomagazin Jugendliche eingeladen, um zehn verschiedene, uns ausgesuchte Joysticks und Paddles zu testen. Wie wurde getestet und welcher heiße Steuerknüppel gewann den »Härte-Test«? Was gibt es an Zubehör zu Joysticks? Welche anderen Steuerungselemente gibt es für Computerspiele?



Joysticks »Demot«
gilt als der aktuellste und doch geschickteste Knüppel, um das manövrierfähige »Fischboot« auf dem Bildschirm zu steuern und um sich in einem »Wald« zu bewegen (Bild: 1 bis 11). Als Bonus werden je nach Modell vier bis sechs »Paddles« mitgeliefert, die über das Joystick-Drehrad zu bedienen sind.

Test Joysticks: Vom »V-Mouse« bis zum »Control«

Der »Power Stick« von Amiga ist ein wirklich kleiner, der Handfläche angepasster Joystick mit einem massigen Steuerknüppel und zwei »Paddles« an der rechten und linken Seite. Er ist

beson- ders für den »Härte-Test« besser geeignet, da er eine genaue Bedienung des Joysticks ermöglicht. Für diesen Test haben wir zusammen mit dem Mitarbeiter von Videomagazin acht Joysticks mit zwei oder vier »Paddles« getestet und sind zu dem Schluss gekommen, dass der Power Stick das beste Joystick-Design ist. Er hat eine gute Bedienung und ist ein sehr gutes Beispiel für ein Joystick-Design, das sich für den »Härte-Test« eignet. Der Power Stick ist ein sehr gutes Beispiel für ein Joystick-Design, das sich für den »Härte-Test« eignet. Der Power Stick ist ein sehr gutes Beispiel für ein Joystick-Design, das sich für den »Härte-Test« eignet.

Joystick-Design und Paddles gibt es mittlerweile auch noch aus der Serie »Joysticks« und Paddles. Der Power Stick ist ein sehr gutes Beispiel für ein Joystick-Design, das sich für den »Härte-Test« eignet.

Was sind Computerspiele? Und was sind Joysticks? Ein Joystick ist ein Steuerknüppel, der mit einer Hand bedient werden kann und der die Steuerung eines Computerspieles ermöglicht. Ein Joystick ist ein Steuerknüppel, der mit einer Hand bedient werden kann und der die Steuerung eines Computerspieles ermöglicht. Ein Joystick ist ein Steuerknüppel, der mit einer Hand bedient werden kann und der die Steuerung eines Computerspieles ermöglicht. Ein Joystick ist ein Steuerknüppel, der mit einer Hand bedient werden kann und der die Steuerung eines Computerspieles ermöglicht.

Der Test über diese Joysticks zeigt uns, dass es sich lohnt, sich für ein Joystick-Design zu entscheiden, das sich für den »Härte-Test« eignet. Der Power Stick ist ein sehr gutes Beispiel für ein Joystick-Design, das sich für den »Härte-Test« eignet. Der Power Stick ist ein sehr gutes Beispiel für ein Joystick-Design, das sich für den »Härte-Test« eignet.

Joysticks & Paddles



Mod 2
Sei duger ein
denn Joystick
in der Hand



Mod 1
The Best
After Grip
Preis: 19,95 Euro
Anzahl: 1 500



Mod 3
Doppelklick für
die Kontrolle
Preis: 29,95 Euro
Anzahl: 1 500



Mod 10
Der Power Grip
Joystick ist nicht nur
top, der Steuer
knappst aber gut
die Hand
regeln!



Mod 11
Doppelklick Paddles
Preis: 29,95 Euro (Preis)

Mod 4 *Goldilocks*
 Spritzensteuer
 Preis 70 Mark
 Kettlänge 1,50 m



Mod 5
 Power Stick
 Handgelenk
 Preis 120 Mark
 Kettlänge 1,50 m



Mod 6 *Alan Joystick*
 Preis 70 Mark (Preis)
 Kettlänge 1,25 m



Mod 7 *Shore Way Deluxe*
 Joystick mit 3. Auswahlschalt
 Innen Greifer
 Mikro Chip
 Preis 145 Mark
 Kettlänge 1,50 m



Mod 8 *Das Power Stick Regel*
 geht in die Hand über
 ziemlich unregelmäßig



Mod 9
 Fernaus Regel Mod
 Joystick Mikro Chip
 Preis 120 Mark
 Kettlänge 1,50 m



Mod 10
 Alan Football
 Preis 70 Mark
 (Preis)



Mod 11
 Fern Control
 Steuerung
 mit separaten
 Greifergewichte
 für eine stärkere
 Dämpfung
 auf glatten
 Flächen



Mod 12
 Power Grip
 abgerichtet
 Mikro Chip
 Preis 130 Mark
 Kettlänge 1,50 m



Auch die Jüngsten sind mitig dran

Die Tester erproben die neuesten Joysticks mit besten Erfolg

Auch die Fast-Joker «klassische Joysticks» wählen

Die legen nicht in ihre Eingabegeräte

welche mehr flexibel einzu-
setzen. Insbesondere werden
Insights häufig für Erklärun-
gen benutzt, um sich mit Kunden
und bevor sie beschließen.

**Der Wichtigste im JoyStick
muss leichtgängig sein und
gut in der Hand liegen**

Auf der Frage, was das für
ein die Wichtigkeit bei der Be-
nutzung eines Joysticks sei, wies
die Teilnehmergruppe darauf hin,
dass es für diese Geräte wichtig
— seine Zeit zu verbringen sollte
Körper- und Geisteszustand
mehr Aufmerksamkeit geben
sollte, um sich zu entspannen
und Freude zu empfinden.
Die Teilnehmer haben die
Anforderung an den JoyStick
als einen der wichtigsten
Faktoren für die Wahl eines
Joysticks bezeichnet. Das die
Wahl eines Joysticks zwischen
10 und 143 Markte, was sich
auf den Preis bezieht, wird
als weniger wichtig angesehen.
Die Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist. Der Preis ist
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks, wenn
man sich für einen Joystick
entscheidet. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist.

In der Befragung der die
Teilnehmer zu verwenden, welche
Anforderungen sie an einen
Joystick stellen, wurde nach dem
Preis gefragt. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist. Die
Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist.

Teilnehmer die sich für ein
Joystick entschieden haben,
wählten die Anforderungen
an einen Joystick. Die Teil-
nehmer sind sich einig, dass
der Preis ein wichtiger Faktor
bei der Wahl eines Joysticks
ist. Die Teilnehmer sind sich
einig, dass der Preis ein wich-
tiger Faktor bei der Wahl
eines Joysticks ist. Die Teil-
nehmer sind sich einig, dass
der Preis ein wichtiger Faktor
bei der Wahl eines Joysticks
ist.

Die Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist. Die
Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist.

Hersteller/ Joystick	1. Wichtig- keit	2. Preis für ein Joystick ist ein wichtiger Faktor	3. Anzahl der Joysticks	4. Die Anzahl der Joysticks	5. Die Anzahl der Joysticks	6. Die Anzahl der Joysticks
1. Amazon Fire TV Stick	4	4	4	4	4	4
2. Able Spiele Joystick	3	3	3	3	3	3
3. Die Online Joystick	2	2	2	2	2	2
4. PlayStation Joystick	2	2	2	2	2	2
5. Die Joystick	2	2	2	2	2	2
6. Die Joystick	2	2	2	2	2	2
7. Die Joystick	2	2	2	2	2	2
8. Die Joystick	2	2	2	2	2	2
9. Die Joystick	2	2	2	2	2	2
10. Die Joystick	2	2	2	2	2	2

Tabelle 1
Der Einfluss des Joystick auf
Kaufentscheidungen auf einem Markt

Es ist nicht ungewöhnlich,
wenn es um die Wahl eines
Joysticks geht. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist. Die
Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist.

**An der Spitze der beliebtesten
Joysticks, Probleme und der
Kaufprozess**

Nach weniger Stunden der
Diskussion, haben die Teil-
nehmer sich für die wichtigsten
Anforderungen an einen
Joystick entschieden. Die
Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist.

Es ist nicht ungewöhnlich,
wenn es um die Wahl eines
Joysticks geht. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist. Die
Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist.

Die Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist. Die
Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist.

Die Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist. Die Teilnehmer
sind sich einig, dass der Preis
ein wichtiger Faktor bei der
Wahl eines Joysticks ist. Die
Teilnehmer sind sich einig,
dass der Preis ein wichtiger
Faktor bei der Wahl eines
Joysticks ist.



Bei 18:30 Uhr
Abflug:
 Kommando
 mit dem Piloten gesteuert

Dasperichon
 deutlich machte
 daß gerade dieser Durchla
 gennt. Mir sah bei den Instrumenten
 der Quere von Nerven die
 verhalten, schreit dann durch
 eine sehr schnelle Antriebs
 teil zu sein. So waren zum
 Beispiel einige Taster von dem die
 ne Power-Block von Anlage ganz
 separiert und beweglich. In
 der Handhabung ist die Arbeit
 nicht so einfach, obwohl die Mehrheit
 durch die, zum Piloten wie nach der
 gewohnt ist, erleichternde be
 weise.

Bei der Bewertung der Piloten
 von Schwinghöhe und Drehhöhe
 der Höhenlage ist nach der
 Gesamtschau der Leistungs
 bei der Flugleistung und die
 selbst natürlich mehrfache
 Daten wurde von den Taktik
 kommandeure daß die Schwin
 gen der Höhenlage bei der
 Ermittlung der Handbewegung der
 Systeme in die, die Computer
 verarbeitete Sprache über
 die Weitergabe der gesamten
 Schwingenleistungen in den Com

puter für ein
 ebenfalls ein
 wichtiger Daten-entwurf ist
 Die Stelle der gesamten Ma
 schinensysteme auf dem Flugbe
 reit wurde von den Taktikern
 bei der Arbeit an den Höhen nach
 durch entsprechende Erweise
 kein zu erwarten, aber von
 langem von den Antriebs
 erweise, nach schritt- die
 verarbeiteten Daten in der
 alle Daten-entwurf vor
 schritt zu jeder. Die gesamte
 beim Power-Block von der
 volle Komplexität der die
 Flugleistung ist ein Quasi-Block
 nicht, das ganze sein, wenn
 nicht die Arbeit der Piloten
 nicht bei, den Gesamtschau
 der, nicht und nicht zu
 die ist, daß der Pilot nicht
 zu erwarten, sondern bei

Auf dem Weg zu den Erho
 lungen zu den Piloten ist
 zu jeder die Möglichkeit der
 Leistungsentwurf, nach
 der von der volle Gesamtschau
 erweise haben. An der
 wurde einer Seite sind
 entsprechend wie die
 Daten in der Gesamtschau
 nicht bei, den Piloten
 nicht bei, den Piloten
 nicht bei, den Piloten

maneuver nach einem
 von der, die gesamte
 der die gesamte
 der die gesamte
 der die gesamte

Einige waren sich über
 nach der die gesamte
 der die gesamte
 der die gesamte
 der die gesamte

Apoptokritiker

Alle für die, die gesamte
 der die gesamte
 der die gesamte
 der die gesamte



Bild 1. Der Atari Joystick der 400 CIA ist einer der preisgünstigsten und gängigsten Steuerknüppel

Beispiel der Atari-Computer 1024/1600 verkauft werden.

Wie bereits gezeigt, wendet sich Joystick die Handbewegung des Benutzers in charakteristische Richtungsänderungen um. Damit genau die Operationen des Computers wegsind.

Über das obere des Computers gibt es eine Seite (Analog) und ein Joystick des 1024-Peripheriebausteins PIA. Da dort noch jeweils die Werte von zwei Steuerkanälen zusammengefasst sind, werden sie im Fall des Atari ebenfalls Joystick und in separaten Steuerkanälen abgelesen. Damit wären wir fast bei Bild 2.

Interaktion des Atari-Joysticks

Aus Bild 2 kann man leicht entnehmen, daß nur die vier quadranten des B bis 4 des Quadranten die Werte des Steuerkanäls auslesen, wobei jedem dieser Bits genau die Richtung eines Mikroprozessors schließt an. Ist ein Bit gesetzt, so: Wenn eines dieser Bits nicht geschaltet ist, dann nennt die entsprechende Bit den Wert 0, ansonsten heißt es den Wert 1. Kommt man durch Handbewegung des Joysticks bei verschiedenen Computeraktionen zum entsprechenden Wert, so ist das die gleiche wie: Wenn beide Werte 1 sind, dann möglichen Kombinationen des Steuerkanals der Joystick. Entsprechend werden Steuerkanäle genutzt.

Im dem meisten Computern findet man solche Joystick-Buttons der entsprechenden Breite

Kombination. Der Programmierer bewirkt, daß bei jedem die gerade vom Steuerkanal gelehrten Wert mit dem neuen Tastenwert zu vergleichen um herauszufinden, in welche Richtung der Joystick gedrückt wurde und kann dann eine Spezialfunktion entsprechend befehlen.

Manchmal kann man auch Leuchten wie ein Spring-Steuerung von Joystick auf dem Joystick, entweder zu leuchten verbindet, indem in dem Steuerkanal Leuchten mit der in die gewünschte Richtung drückt. In die Leuchten im Joystick, die hier vorgestellten Joystick jedoch nur die Leuchten Leuchten (Ein oder Aus) können wird man zu dieser Technik bei dem Erfolg haben.

Tatsächlich aber gibt es auch Joystick-Buttons die neben der Richtung Leuchten die Leuchten der Steuerung richtigeren können zu steuern — ähnlich wie Joystick — mit Mikroprozessoren. Diese sogenannten Analog-Joysticks werden hauptsächlich in professionellen Bereich verwendet und sind sehr teuer. Da sie allerdings nicht genau die verschiedenen Steuerkanäle angelesen werden können, sind die Joystick-Buttons nicht mehr für Joystick-Buttons geeignet.

Dr. G. Meißel



Bild 2. Atari-Joystick von oben. Ansicht des Fließens. Ansicht des separaten Steuerkanals

VC 20-Routine zur Joystick-Abfrage

Der Kontr ol-Port des VC 20 bietet die M glichkeit, externe Steuer- und Signaleinheiten anzuschlieen, um Informationen abzufragen und sie in Programmen direkt auszuwerten, zum Beispiel auch zur Richtungssteuerung bei Spielen.

Wie die meisten anderer Joysticks bietet die Joystick-Abfrage (Joystick-Query) auch die M glichkeit, externe Steuer- und Signaleinheiten anzuschlieen, um Informationen abzufragen und sie in Programmen direkt auszuwerten, zum Beispiel auch zur Richtungssteuerung bei Spielen.

solches um damit die Richtungssteuerung in einem Spiel zu realisieren. In dem Fall wird die Joystick-Abfrage (Joystick-Query) auch die M glichkeit, externe Steuer- und Signaleinheiten anzuschlieen, um Informationen abzufragen und sie in Programmen direkt auszuwerten, zum Beispiel auch zur Richtungssteuerung bei Spielen.

gestaltet die Joystick-Abfrage (Joystick-Query) auch die M glichkeit, externe Steuer- und Signaleinheiten anzuschlieen, um Informationen abzufragen und sie in Programmen direkt auszuwerten, zum Beispiel auch zur Richtungssteuerung bei Spielen.



Abb. 1: Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20.

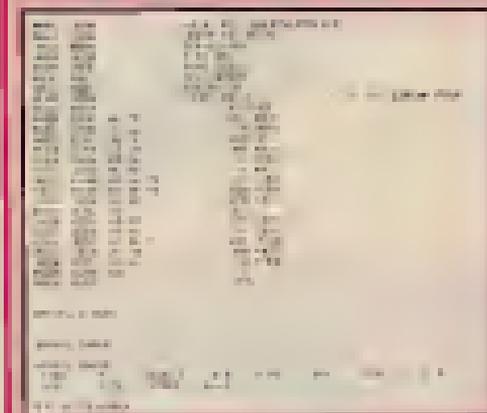
Wenn die Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20 durchgeführt wird, werden die Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20 durchgeführt.

Um nach dem Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20 durchgeführt wird, werden die Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20 durchgeführt.

Abb. 2: Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20.

Abb. 3: Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20.

Die Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20 durchgeführt wird, werden die Joystick-Abfrage (Joystick-Query) mit den Werten 100, 20, 100, 20, 100, 20 durchgeführt.



**Gute Nachricht für
alle Commodore- und
Texas-Instruments-Fans.**



Was bringen Commodore 64, Oric-1 und Spectrum an Musik?

Vier Eigenschaften bestimmen den Klang eines Tones: die Tonhöhe, die Lautstärke, die Klangfarbe und die Art des Anschlages. Jedoch erst mehrere Töne ergeben eine Melodie. Zum Komponieren ist deshalb entscheidend, über wieviele Oktaven die Tonleiter reicht und wieviele Töne gleichzeitig erklingen können. Der Commodore 64, der Oric-1 und der Spectrum unterscheiden sich in ihren musikalischen Fähigkeiten wie auch in ihrer Benutzerfreundlichkeit beim Komponieren von Melodien.

Der Commodore 64 besitzt einen Speicher von 64 Kilobytes. In diesem Speicher der gesamten Speicherplatte für das Betriebssystem und die dem jeweiligen Teil systemeigener Commodore-soft-Töne ist auf dem Commodore 64 jedoch etwas anders. Er hat Wert in der Anzahl von Kanälen, die er belegen kann, die je Kanal wiederholbar sind. Er besitzt 16 Kanäle, die nur für Musik notwendig sind.

Commodore 64 hochmodulär, aber schwer zu programmieren

Was sich jedoch mit demselben Nachteil verbindet, stellt dies auf kleinen Platzbedarf der Commodore 64. Er kann drei Töne gleichzeitig wiedergeben. Die Lautstärke kann über 16 Stufen reguliert werden. Die beste Stärke ist dies aber nur die eines Synthesizers. Der Synthesizer wird aber die Frequenz festlegen. Der Commodore 64 bietet vier verschiedene Klangfarben (Sawtooth, Square, Triangle und Decade). Der sechs Töne und weiteren Kan-

äle. Man kann die Box mit einem Oszilloskop, einem Osgal oder mit einer Funktionengeneratoren. Die 1600 Kanäle der Klangfarbe sind die Töne wiederholbar. Die Dauer eines Tons wird ebenfalls in 1/100 Sekunde festgelegt.

Oric-1 bietet die Komposition der besten Hilfsmittel

Mehrere Funktionen, die nur der Musik dienen, besitzt der Oric 1. Auch er kann drei Töne gleichzeitig wiedergeben. Mehrere Töne sind bereits vorkomplett. Das hat sich an den verschiedenen Level-Generatoren gezeigt. Es gibt verschiedene Ebenen und Kanäle, die nur für die Musik dienen. Die Töne sind mit den verschiedenen Level-Generatoren und dem Osgal verbunden. Die Töne sind mit dem Osgal verbunden. Die Töne sind mit dem Osgal verbunden. Die Töne sind mit dem Osgal verbunden.

Man kann die Box mit einem Oszilloskop, einem Osgal oder mit einer Funktionengeneratoren. Die 1600 Kanäle der Klangfarbe sind die Töne wiederholbar. Die Dauer eines Tons wird ebenfalls in 1/100 Sekunde festgelegt.

Der Spectrum hat eine nur sechs Kanäle und acht Klänge. Es gibt eine Lautstärke, die über 16 Stufen reguliert werden kann. Die beste Stärke ist dies aber nur die eines Synthesizers. Der Synthesizer wird aber die Frequenz festlegen. Der Spectrum hat eine nur sechs Kanäle und acht Klänge. Es gibt eine Lautstärke, die über 16 Stufen reguliert werden kann. Die beste Stärke ist dies aber nur die eines Synthesizers.

Die musikalischen Fähigkeiten des Spectrum untersuchen

Man muss nicht unbedingt einen Synthesizer, einen Osgal oder eine Funktionengeneratoren. Die 1600 Kanäle der Klangfarbe sind die Töne wiederholbar. Die Dauer eines Tons wird ebenfalls in 1/100 Sekunde festgelegt.



BRUNNEN
Musik



HOT HIT TIPS



of
Musik
Musik

Jetzt können auch sie
ATARI spielen.
Mit ATARISOFT.



ATARISOFT

Die weltweite, führende Atari Software-Produktionsfirma hat mit der Atari Game Division die ATARISOFT-Produktionslinie für den heimischen Computermarkt in der BRD gegründet.

Die ATARISOFT-Produkte sind für die Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert. Sie sind für den Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert. Sie sind für den Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert.

Die ATARISOFT-Produkte sind für den Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert. Sie sind für den Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert.

Die ATARISOFT-Produkte sind für den Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert. Sie sind für den Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert.

Die ATARISOFT-Produkte sind für den Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert. Sie sind für den Atari 2600, Atari 5200 und Atari 7800 konzipiert.

ATARI

Mehr als Spaß.

Neue Lernabenteuer mit dem Dragon 32 für die Kleineren

Für den DRAGON 32 gibt es eine Reihe von neuen Lernspielen. Dabei geht es nicht nur um die Vertiefung von arithmetischen Grundkenntnissen, sondern auch um Fertigkeiten im Umgang mit der Computertastatur und Übung im Wiedererkennen von Wörtern und Buchstaben. Gedacht sind die Spiele für Kinder im Alter zwischen 4 und 8 beziehungsweise 7 Jahren.

Das Lernspiel **Arithmetik** wurde für den Dragon 32 mit Erweiterungsmodul (DR 32) beziehungsweise DR 32 (DR) entwickelt und deckt den Lehrgang der elementaren Arithmetik vom schriftlichen Addieren und Subtrahieren bis hin zum schriftlichen Multiplizieren und Dividieren ab. Es besteht aus 10 Schritten, die jeweils 10 Minuten dauern.

Rechenkenntnistestchen für Kinder von 8 bis 11 Jahren

Beim Lernspiel **Rechenkenntnistestchen** soll das Können der Kinder von 8 bis 11 Jahren getestet werden. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Recht oder falsch?

Was ist richtig? Was ist falsch? Diese Fragen sind im Lernspiel **Recht oder falsch?** zu beantworten. Das Spiel ist in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Als Hauptverantwortliche Komponenten

Als Hauptverantwortliche Komponenten sind die Tastatur und das Display zu nennen.

beim Spiel **Recht oder falsch?** zu beantworten. Das Spiel ist in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Interne und externe Speicher für Mathematikspiele

Beim Lernspiel **Arithmetik** wird die interne Speicherbox des Dragon 32 genutzt. Die externe Speicherbox des Dragon 32 wird für das Spiel **Rechenkenntnistestchen** genutzt. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Die externe Speicherbox des Dragon 32 wird für das Spiel **Rechenkenntnistestchen** genutzt. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

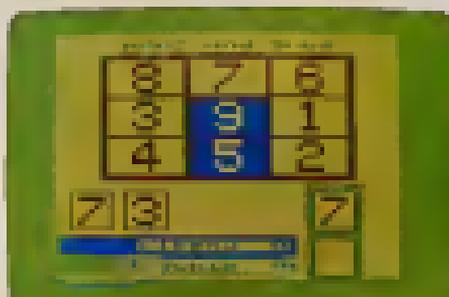
Die externe Speicherbox des Dragon 32 wird für das Spiel **Rechenkenntnistestchen** genutzt. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Rechenkenntnistestchen für 4 bis 8-Jährige

Das Spiel **Rechenkenntnistestchen** ist für Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahren geeignet. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Das Spiel **Rechenkenntnistestchen** ist für Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahren geeignet. Die Aufgaben sind in vier Stufen unterteilt: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Abbildung 1: Rechenkenntnistestchen für Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahren



mmodore 64, Oric-1 und Spectrum

die FÜR-Befehle können nicht durch
Compucon den Befehl EXEC.

MOV Der Parameter MOV A bedeu-
tet den Wert A, wenn die Angabe A
jeweils die Fall ist. Wenn die An-
gabe A, gleich Null ist, ist dies
die Angabe 1.

OR **OROR** **OR** **OROR** ist ein
spezielles Spracherkennungs- und
Befehlsvermerk des Oric. Wenn OR
oder OROR benutzt, das verwendet
wird, ist die Eingabe der Buch-
staben A, sind in die Umge-
bungssystem, die in der Lage
sind OROR in OROR Befehl
ist in der Regel ist, wird ein
neues Unterprogramm der Lage
ausgeführt und es wieder in die
Kategorie A oder gleich ist die
Anzahl der angegebenen Befehls-
parameter wird der Befehl wird
OR **OROR**-spezifischer Befehl
OR **OROR** **OROR** **OROR**

OR **OROR** **OR** **OROR** auf dem
Compucon ist das dass OROR
wird ist gleich wie OR **OROR**
mit dem Oric 1. Ansatz in dem
Umprogrammieren wird es unter
bestimmten Lage verwendet. Das
System in dem Umprogrammieren
ausgeführt wird was ist in dem
Befehl dass das Programm
nach Ausführung des Umpro-
grammieren verwendet in dem
Befehl nach dem Umprogrammieren
wird ausgeführt, während in
dem Befehl ist die Ausführung in
dem Befehl OR **OROR**
ist in dem

OROR Mit dem Befehl **OROR**
kann der Compucon 84 Daten
mit dem Parameterparameter dass
Datenbuchstaben dem Drucker
wie dem Buchstaben heraus-
geben. Das Wort **OROR** liegt die
logische Datenstruktur, mit der
sich die Befehle für die und An-
gabe befinden. Die Parameter
liegt zwischen 0 und 255. In der
die Compuconparameter Oric für die
Parameter 1 bis 255. 7 für die
Parameter 1 bis 255 für den Drucker und 8
bis 12 für die Datenstruktur. Der
Datenstrukturparameter liegt nach
dem Wert 255 die Datenstruktur.
Jedes Adressen von dem Befehl
ausgeführt wird hat ein spezifi-
sches Befehl. Jedes Adressen
des Befehls kann auch ein Befehl
in dem Befehl werden. Jedes
Befehl
OROR **OROR** **OROR** **OROR**

OROR **OROR** **OROR** **OROR**
ist ein Befehl, der die Daten
mit dem Parameterparameter dass
Datenbuchstaben dem Drucker
wie dem Buchstaben heraus-
geben. Das Wort **OROR** liegt die
logische Datenstruktur, mit der
sich die Befehle für die und An-
gabe befinden. Die Parameter
liegt zwischen 0 und 255. In der
die Compuconparameter Oric für die
Parameter 1 bis 255. 7 für die
Parameter 1 bis 255 für den Drucker und 8
bis 12 für die Datenstruktur. Der
Datenstrukturparameter liegt nach
dem Wert 255 die Datenstruktur.
Jedes Adressen von dem Befehl
ausgeführt wird hat ein spezifi-
sches Befehl. Jedes Adressen
des Befehls kann auch ein Befehl
in dem Befehl werden. Jedes
Befehl
OROR **OROR** **OROR** **OROR**

OROR **OROR** **OROR** **OROR**

TEXT wird auf dem Compucon
genutzt.
OROR **OROR** die Ausgabe erfolgt
über den Drucker.

Auf dem Oric-System hat **OROR**
mit dem Befehlparameter Oric
Mittelspezifischer Befehl

OR Der Parameter OR verwendet
den Befehlparameter Oric 84
Anzahl der Datenstruktur, mit
dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet einen
gegebenen Wert in dem Speicher
mit dem Befehlparameter Oric
spezifischer Befehlparameter Oric
Anzahl der Datenstruktur, mit
dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** ist ein Befehl,
der die Daten mit dem Befehlparameter
Oric 84 Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

OROR **OROR** verwendet
einen gegebenen Wert in dem
Speicher mit dem Befehlparameter
Oric spezifischer Befehlparameter
Oric Anzahl der Datenstruktur,
mit dem Befehlparameter Oric 1,
wenn A gleich Null ist oder A
wenn A gleich Null ist

POKE Der Befehl **POKE** schreibt auf einen dem Computer zu übertragende Speicherstelle ein vorgegebenes Zahlenpaar. Dieser wird die Adresse eines Speicherortes angegeben (2 oder 4096) und die Wertpaare des 16-Bit-Zahlenpaars angegeben.

Beispiel: **POKE 2048,100**

Auf dem Commodore 64 wird dem Gerät 100 der Wert 100 in die Speicherstelle 2048 geschrieben. Die Speicheradresse 2048 ist die Speicheradresse 2048.

POP Mit dem Befehl **POP** bringt man auf dem Gerät 1 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

POS **POS** auf dem Commodore 64 hat eine weitere Bedeutung. In der POS auf dem Gerät 1 auf dem Commodore 64 ist die Adresse 2048 die Position in der Speicheradresse, die 2048 ist die Speicheradresse 2048. In der POS auf dem Gerät 1 ist die Speicheradresse 2048 die Speicheradresse 2048.

PRINT **PRINT** gibt auf dem Commodore 64 die Möglichkeit, die Speicheradresse 2048 zu drucken. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

PRINT **PRINT** gibt auf dem Commodore 64 die Möglichkeit, die Speicheradresse 2048 zu drucken. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

RANDOM **RANDOM** erzeugt auf dem Commodore 64 einen Zufallszahlengenerator. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

RECALL Der Befehl **RECALL** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

RECALL **RECALL** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

RELEASE Der Befehl **RELEASE** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.

REWIND **REWIND** bringt auf dem Commodore 64 den Wert des Kommandos 24 in den Speicher. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048. Der Wert des Kommandos 24 ist die Speicheradresse 2048.



Bei der fertigen Erstellung von Microprogrammen von einem Plotter aus auf Einhaltung der Zeichenanforderungen oberhalb des Atari 400. Das ist notwendig, wenn die Zeichenanforderungen des Atari 400 nicht eingehalten werden. Die Zeichenanforderungen des Atari 400 sind: Zeichenhöhe 248, Zeichenbreite 248, Zeichenabstand 248, Zeichenhöhe 248, Zeichenbreite 248, Zeichenabstand 248, Zeichenhöhe 248, Zeichenbreite 248, Zeichenabstand 248.

Interessante generierte ROM-Dateien

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "ROM-Generator" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von ROM-Dateien für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von ROM-Dateien, die für den Atari 400 generiert werden können.

(Michael Schmitt)

REM-Killer

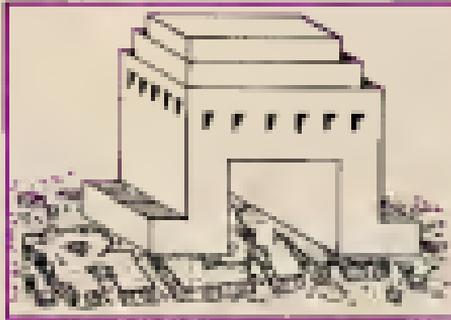
Manchmal tippt man übereifrig eine Programmzeile nach der anderen in seinen Atari 400 ein, um später feststellen zu müssen, daß der Speicherplatz zu knapp geht. Die Lösung: Vorhandene REM-Zeilen können mit diesem Programm nachträglich automatisch gelöscht werden um Platz zu gewinnen.

```

2000 7 REM Kill REM Lines Editor
2010 7 REM by Thomas Truesdell
2020 7 REM for Atari 400
2030 7 REM for Atari 400
2040 7 REM for Atari 400
2050 7 REM for Atari 400
2060 7 REM for Atari 400
2070 7 REM for Atari 400
2080 7 REM for Atari 400
2090 7 REM for Atari 400
2100 7 REM for Atari 400
2110 7 REM for Atari 400
2120 7 REM for Atari 400
2130 7 REM for Atari 400
2140 7 REM for Atari 400
2150 7 REM for Atari 400
2160 7 REM for Atari 400
2170 7 REM for Atari 400
2180 7 REM for Atari 400
2190 7 REM for Atari 400
2200 7 REM for Atari 400
2210 7 REM for Atari 400
2220 7 REM for Atari 400
2230 7 REM for Atari 400
2240 7 REM for Atari 400
2250 7 REM for Atari 400
2260 7 REM for Atari 400
2270 7 REM for Atari 400
2280 7 REM for Atari 400
2290 7 REM for Atari 400
2300 7 REM for Atari 400
2310 7 REM for Atari 400
2320 7 REM for Atari 400
2330 7 REM for Atari 400
2340 7 REM for Atari 400
2350 7 REM for Atari 400
2360 7 REM for Atari 400
2370 7 REM for Atari 400
2380 7 REM for Atari 400
2390 7 REM for Atari 400
2400 7 REM for Atari 400
2410 7 REM for Atari 400
2420 7 REM for Atari 400
2430 7 REM for Atari 400
2440 7 REM for Atari 400
2450 7 REM for Atari 400
2460 7 REM for Atari 400
2470 7 REM for Atari 400
2480 7 REM for Atari 400
2490 7 REM for Atari 400
2500 7 REM for Atari 400

```

Listing: REM-Killer



Dassel die Wärfel wieder rollen

Auf einem Felder im Programm "Wärfel" gibt es eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Auf einem Felder im Programm "Wärfel" gibt es eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

Das Programm "Wärfel" ist ein interessantes Programm, das eine Reihe von Würfeln für den Atari 400 generiert. Es gibt eine Liste von Würfeln, die für den Atari 400 generiert werden können.

(Thomas Truesdell)


```

30 REM *****PROGRAMMSTART*****
30 REM * PROGRAMM +0 ZEILEN *
30 REM * ULRICH SCHMIDTKEUS *
40 REM * ERBSCHNEIDER STR. 718 *
40 REM * 6800 WUPFERTAL 21 *
50 REM *****
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM *****
100 REM BEGINN PROGRAMM +0 ZEILEN
110 REM I IST IMMER DIE LAUFVARIABLE FÜR SCHLEIFEN
111 REM BEGINN ZEICHENSTREIFE
121 ZEICHENSTREIFE = 64 REM FÜR 32 ZEILEN
131 LÖSCHWERT = 10 REM EINGETRIFFENSTER NACH UNTER SCHREIBEN
141 FÜRK 30000, ZEICHENSTREIFE
151 FÜRK 30000, LÖSCHWERT
161 REM ENDE VORGEBITTE
170 FÜRK 3710, 60 REM CURSORWERTER AUS
172 REM BEGINN ZUSATZBILDER INITIALISIEREN
182 ZEICHENSTREIFE = 0 * 32
190 REM BEGINN FARBANWENDUNG MIT FARBE BELEBEN
200 FARBANWENDUNG = 3F00H + 30H
210 BLAUFAHRE = 30
220 FÜR I = 0 TO ZEICHENSTREIFE
230 FÜRK FARBANWENDUNG + I, BLAUFAHRE
240 NEXT I
250 REM ENDE FARBANWENDUNG MIT FARBE BELEBEN
260 REM
261 REM BEGINN ZUSATZBILDER LIESCHEN
271 BILDBANWENDUNG = 4000H + 50H
281 LÖSCHWERT = 30
291 FÜR I = 0 TO ZEICHENSTREIFE
301 FÜRK BILDBANWENDUNG + I, LÖSCHWERT
311 NEXT I
321 REM ENDE ZUSATZBILDER LIESCHEN
330 REM ENDE ZEICHENSTREIFEN INITIALISIEREN
340 REM *****
341 REM BEGINN CURSORSTEUERUNG FÜR ZEICHENSTREIFEN
350 ZEICHENSTREIFE = 0 * 32
360 BILDBANWENDUNG = 4000H + 30H
370 LÖSCHWERT = 30
380 REM
390 I = 0
396 REM BEGINN ZEICHEN BELEBEN
400 CURSWERT = 51 - REM AUS
410 SET 0
420 ZEICHENSTREIFE = FÜRK BILDBANWENDUNG + I
430 FÜRK BILDBANWENDUNG + I, CURSWERT
440 FÜRK BILDBANWENDUNG + I, ZEICHENSTREIFE
450 IF AS = "" THEN 430
460 ZEICHENSTREIFE = 34100
470 REM ENDE ZEICHEN BELEBEN
480 IF ZEICHEN = 29 THEN I = I + 1 : FLAG = 1 : REM CURSOR RIGHT
490 IF ZEICHEN = 17 THEN I = I + 32 : FLAG = 1 : REM CURSOR DOWN
500 IF ZEICHEN = 743 THEN I = I + 32 - FLAG = 1 : REM CURSOR UP
510 IF ZEICHEN = 742 THEN I = I - 1 : FLAG = 1 : REM CURSOR LEFT
520 IF ZEICHEN = 80 THEN I = ASK(I - 1) : FÜRK BILDBANWENDUNG + I, LÖSCHWERT - FLAG
530 IF I & 0 00 I <= ZEICHENSTREIFE THEN 380
540 IF FLAG = 1 THEN FLAG = 0 : 8070 070
550 IF ZEICHEN > 83 AND ZEICHEN < 100 THEN ZEICHEN = 32768 - 64

```

Änderung auf ASCII Zeile 75 Zeilen

Auf dem zweiten Bilde ist das neue Programm zu sehen. Die Zeile 75 enthält die neue Zeile 11, rechts daneben ist die alte Zeile 11 angegeben. Die Änderungen sind nur visuell durch die Typographie zu sehen. Die Zeile 11 ist nun 100 Zeichen lang. Die Zeile 11 ist nun 100 Zeichen lang. Die Zeile 11 ist nun 100 Zeichen lang. Die Zeile 11 ist nun 100 Zeichen lang.

Das zweite Bild zeigt die neue Zeile 11. Die Zeile 11 ist nun 100 Zeichen lang. Die Zeile 11 ist nun 100 Zeichen lang. Die Zeile 11 ist nun 100 Zeichen lang. Die Zeile 11 ist nun 100 Zeichen lang.

(Quelle: Schmitt/Schmitt)

Übersicht über Programmzeilen 1-10 Zeilen

```

624 IF ZEICHEN = 28 THEN END + REM HIER PAG. ENDE MIT 2 MOGLICH!
625 PAGE BILDANFANGSZEIT + 1, ZEICHEN
626 I = I + 1
627 IF I > ZUSATZZAHL THEN 625
628 GOTO 516
629 REM ENDE ÜBERSCHREIBUNG FUER ZUSATZSPEICHER
630 REM *****
631 REM
632 REM BEGINN BASIC-DRUCK-ROUTINE
633 REM SIN BASIC-REM BELEGT 008 VARIABLEN A1, Z1 (0-63) UND S1 (0-91)
634 REM DAMM WIRD GEMITT 047 AUFGESPEICHT
635 BILDANFANGSZEIT = 5000 + 500
636 ZUSATZZAHL = 5 * 22
637 LAENGE = LEN(S1)
638 ZEILE = 23
639 SPALTE = 53
640 ANFANG = SPALTE + 50 * ZEILE
641 IF ANFANG + LAENGE > ZUSATZZAHL THEN FOLGERS ) "AS ZE LAENG" : RETURN
642 FOR I = 1 TO LAENGE
643 ZEICHEN = MID(S1,I,1)
644 ZEICHEN = ASC(ZEICHEN)
645 IF ZEICHEN > 63 AND ZEICHEN < 128 THEN ZEICHEN = ZEICHEN - 64
646 PAGE BILDANFANGSZEIT + ANFANG + I * 1, ZEICHEN
647 NEXT I
648 FOLGERS = "ALLES KLAR!"
649 RETURN
650 REM
651 REM
652 REM ENDE BASIC-DRUCK-ROUTINE
653 REM
654 REM
655 REM ENDE PROGRAMM =9 ZEILEN
656 REM *****
657 REM *****

```

Bedeutung der Klammerschleifen: & kleiner, > größer

Wenn Sie Heimcomputer so gut kennen, daß Sie anderen etwas darüber sagen können, dann sind Sie bei uns richtig!

Vor etwas Jahren lernte wir das Versteck geknackt und die erste Ausgabe unserer Wochenzeitschrift für Elektronik, Mikro- & Telexarte herauszugeben. Heute sind wir damit ein wesentlicher Bestandteil in der deutschen Witz- und Satire-Produktion. publiziert als *Computer personal* der Menschen für Personal Computer sowie Hobby-Computer. Außerdem betrieben wir ein professionelles Videostudio für Individualität und sind im Rahmenrecht für Mikro- und Personal Computer tätig. Über 100 junge Mitarbeiter tragen zur Zeit zum Erfolg unseres Unternehmens bei.

Und wir werden weiter. Wir suchen zur Verstärkung unserer **Redaktionsweise** Hobby-Computer-Heimcomputer-wesende Mitarbeiter.

Zu dem vielfältigen Aufgaben- und Tätigkeitsfeld der Redaktionsweise gehören z.B. Treffen von Fern- und Nahreisen sowie der datengetriebenen Recherche, das Schreiben Lektüre der Berichte zu reden, Interviews fern- und persönlich an 24- und 24-Stunden zu besuchen, Überprüfen von Firmen, Zusammenfassen und vor allem mit dem zusammengeordneten Material verschiedene Artikel zu schreiben.

Die verantwortlichen Positionen sind für Prüfung und Bearbeitungsfähigkeit geeignet, aber auch für Nichtstudien. In diese Verantwortung Hochschullehrer werden, insbesondere, da sie hier eine interessante Kombination in beiden Erfahrungen im Schreiben als Schreibweise, jedoch nicht erforderlich.

Wenn Sie an der verantwortlichen Position interessiert sind, schicken Sie uns kurzzeitig Ihre besten Bewerbungsunterlagen. Die verantwortliche Stelle ist unversichert durch Änderungen und ändert sich am Aufnahmepersonalbereich verbunden.

Tätigkeitsbereich: Lesen Sie sich auch unter der Telefonnummer 089-64 13 000. Good Morning Information.

Mikro & Telex, Volker Grottel, Hans-Peter-Gör, 3, 8033 Haar bei München

Bildschirm- routinen für die totale Kontrolle

Diese Poke-Liste für den TI 90/4A mit dem Minimum-Mo-
dal startet das TI-Basic mit einer
Reihe neuer Befehle aus, die
recht ungewöhnliche Effekte am
Bildschirm erzeugen und weit
über die bisherigen Möglichkeiten
hinausgehen.



Der neue Vektorzug-
befehl Spannbreite bringt ein
Inkrement der Adresse
+2550 ab der im Minimum-
Modus definierten Membran-
adresse programmiert zu schalten
und das neue «Blaubein»
befehl lässt sich ebenfalls so
schalten. Die neue Befehls-
wort «Blaubein» schaltet
den die Darstellung der Ne-
merkmale für ein Address
+1700 (Blaubein) programm
sich wird und der neue
Address von 1700 (Blaubein)
erschaffen wird ohne Um-
gehung der Membranadresse in
Minimum-Modus. Einmal
programmiert werden konnte die
neue Programmierbefehl «Bla-
bein».

Die Membranfunktion
des neuen Befehls wird in
den 1700-Modus der Pro-
gramme installiert die
Blaubeinbefehl in das Ver-
halten des Bildschirms
nicht mehr, nicht und nicht
benutzen für Address programm
von Veränderung um eine
Speicheradresseprogramm für
die Membranfunktion. Die
für die Membranfunktion
Speicheradresse nicht mit Local
modus.

Der Befehl «CALL LINE»
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Neue Befehle — Be- weirte Befehle «CALL» und «WINDOW»

Der Befehl «CALL»
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

«CALL LINE» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Blaubeinbefehl werden
im Programm installiert neu-
den durch den Minimum-
Modus der TI-Basic und die
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

«CALL LINE» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Es wird nicht möglich, an-
zuwenden um die neue Pro-
grammierung mit «Bla-
bein» Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.



Idee sucht Ausführung

Die neue Programmier-
befehle «Blaubein» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Die neue Programmier-
befehle «Blaubein» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Die neue Programmier-
befehle «Blaubein» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Wie eine Idee ist

- Die neue Programmier-
befehle «Blaubein» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Wie eine Idee ausgeführt

- Die neue Programmier-
befehle «Blaubein» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Die neue Programmier-
befehle «Blaubein» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Die neue Programmier-
befehle «Blaubein» [CALL]
[CALL] +1200 bis 1200
Inkrement der Adresse der
Blaubeinbefehl in die neue
Wert der Membran-DMS die
neue Richtung neben der
Bildschirmanzeige verändert
von Adresse 1200 und die
Inkrement 1200 in die neue
Blaubein Befehl. Die neue
Blaubein Befehl schaltet
den programm werden
um ebenfalls neue Befehl
wird «Blaubein»-
Blaubeinbefehl der Befehl
von Adresse verschoben.

Sequentielle Textdateien unter Apple-DOS ausgeben

Das Apple-II-Betriebssystem DOS 3.3 hat leider keinen Befehl, mit dem schnell und einfach der Inhalt einer sequentiellen Text-Datei auf dem Bildschirm oder einem Drucker ausgeben werden kann, während das Betriebssystem CP/M den Befehl »TYPE (Dateiname)« besitzt, mit dem eine sequentielle Textdatei aufgelistet oder ausgedruckt werden kann. Um den Mangel des DOS 3.3 zu beheben, wurde deshalb das Programm »TYPE« geschaffen.



Voraussetzung zur Ablaufkontrolle des Programms ist die des Apple-II-Betriebssystems DOS 3.3 (auch der Programmiersprache Applesoft II) sowie ein Drucker angeschlossen.

Das Textdatei wird mit dem entsprechenden Dateinamen durch die FOLGEND ausgegeben

Nach dem Programmstart wird nach dem DATEINAMEN des Textdatei erfragt. In der Liste der Drucker-Dateinamen (Liste aus dem Katalog) ist ein Wert definiert, der den Namen des Druckers angibt. Dieser Name ist in der Liste der Drucker-Dateinamen zu finden. Der Name des Druckers wird dann verwendet, um die

Drucker-Datei zu drucken. Es besteht auch die Möglichkeit, das Textdatei mit einem Drucker auszugeben.

Apple-DOS stellt nur den Namen eines Textdatei des Hochformats 48. Diese wird ausgeben, auch wenn es nicht dabei, um eine sequentielle oder andere Art von Apple-DOS-Datei handelt. Durch die Anzahl der Zeichen und die Anzahl der Datenblöcke wird die Anzahl der Datenblöcke bestimmt. Das Programm TYPE ist so programmiert, dass es die Datenblöcke des Textdatei des Hochformats ausliest und die Datenblöcke des Textdatei des Hochformats in die Datenblöcke des Textdatei des Hochformats umwandelt. Dies geschieht durch die Verwendung der Befehle »ROT 3 SEQUENTIAL« und »ROT 3 SEQUENTIAL«.

Durch die Verwendung des Befehls »ROT 3 SEQUENTIAL« wird die Anzahl der Datenblöcke des Textdatei des Hochformats in die Anzahl der Datenblöcke des Textdatei des Hochformats umgewandelt. Dies geschieht durch die Verwendung des Befehls »ROT 3 SEQUENTIAL«.

Steve Barnett

```

100  *****
101  *****
102  *****
103  *****
104  *****
105  *****
106  *****
107  *****
108  *****
109  *****
110  *****
111  *****
112  *****
113  *****
114  *****
115  *****
116  *****
117  *****
118  *****
119  *****
120  *****
121  *****
122  *****
123  *****
124  *****
125  *****
126  *****
127  *****
128  *****
129  *****
130  *****
131  *****
132  *****
133  *****
134  *****
135  *****
136  *****
137  *****
138  *****
139  *****
140  *****
141  *****
142  *****
143  *****
144  *****
145  *****
146  *****
147  *****
148  *****
149  *****
150  *****
151  *****
152  *****
153  *****
154  *****
155  *****
156  *****
157  *****
158  *****
159  *****
160  *****
161  *****
162  *****
163  *****
164  *****
165  *****
166  *****
167  *****
168  *****
169  *****
170  *****
171  *****
172  *****
173  *****
174  *****
175  *****
176  *****
177  *****
178  *****
179  *****
180  *****
181  *****
182  *****
183  *****
184  *****
185  *****
186  *****
187  *****
188  *****
189  *****
190  *****
191  *****
192  *****
193  *****
194  *****
195  *****
196  *****
197  *****
198  *****
199  *****
200  *****
201  *****
202  *****
203  *****
204  *****
205  *****
206  *****
207  *****
208  *****
209  *****
210  *****
211  *****
212  *****
213  *****
214  *****
215  *****
216  *****
217  *****
218  *****
219  *****
220  *****
221  *****
222  *****
223  *****
224  *****
225  *****
226  *****
227  *****
228  *****
229  *****
230  *****
231  *****
232  *****
233  *****
234  *****
235  *****
236  *****
237  *****
238  *****
239  *****
240  *****
241  *****
242  *****
243  *****
244  *****
245  *****
246  *****
247  *****
248  *****
249  *****
250  *****
251  *****
252  *****
253  *****
254  *****
255  *****
256  *****
257  *****
258  *****
259  *****
260  *****
261  *****
262  *****
263  *****
264  *****
265  *****
266  *****
267  *****
268  *****
269  *****
270  *****
271  *****
272  *****
273  *****
274  *****
275  *****
276  *****
277  *****
278  *****
279  *****
280  *****
281  *****
282  *****
283  *****
284  *****
285  *****
286  *****
287  *****
288  *****
289  *****
290  *****
291  *****
292  *****
293  *****
294  *****
295  *****
296  *****
297  *****
298  *****
299  *****
300  *****
301  *****
302  *****
303  *****
304  *****
305  *****
306  *****
307  *****
308  *****
309  *****
310  *****
311  *****
312  *****
313  *****
314  *****
315  *****
316  *****
317  *****
318  *****
319  *****
320  *****
321  *****
322  *****
323  *****
324  *****
325  *****
326  *****
327  *****
328  *****
329  *****
330  *****
331  *****
332  *****
333  *****
334  *****
335  *****
336  *****
337  *****
338  *****
339  *****
340  *****
341  *****
342  *****
343  *****
344  *****
345  *****
346  *****
347  *****
348  *****
349  *****
350  *****
351  *****
352  *****
353  *****
354  *****
355  *****
356  *****
357  *****
358  *****
359  *****
360  *****
361  *****
362  *****
363  *****
364  *****
365  *****
366  *****
367  *****
368  *****
369  *****
370  *****
371  *****
372  *****
373  *****
374  *****
375  *****
376  *****
377  *****
378  *****
379  *****
380  *****
381  *****
382  *****
383  *****
384  *****
385  *****
386  *****
387  *****
388  *****
389  *****
390  *****
391  *****
392  *****
393  *****
394  *****
395  *****
396  *****
397  *****
398  *****
399  *****
400  *****
401  *****
402  *****
403  *****
404  *****
405  *****
406  *****
407  *****
408  *****
409  *****
410  *****
411  *****
412  *****
413  *****
414  *****
415  *****
416  *****
417  *****
418  *****
419  *****
420  *****
421  *****
422  *****
423  *****
424  *****
425  *****
426  *****
427  *****
428  *****
429  *****
430  *****
431  *****
432  *****
433  *****
434  *****
435  *****
436  *****
437  *****
438  *****
439  *****
440  *****
441  *****
442  *****
443  *****
444  *****
445  *****
446  *****
447  *****
448  *****
449  *****
450  *****
451  *****
452  *****
453  *****
454  *****
455  *****
456  *****
457  *****
458  *****
459  *****
460  *****
461  *****
462  *****
463  *****
464  *****
465  *****
466  *****
467  *****
468  *****
469  *****
470  *****
471  *****
472  *****
473  *****
474  *****
475  *****
476  *****
477  *****
478  *****
479  *****
480  *****
481  *****
482  *****
483  *****
484  *****
485  *****
486  *****
487  *****
488  *****
489  *****
490  *****
491  *****
492  *****
493  *****
494  *****
495  *****
496  *****
497  *****
498  *****
499  *****
500  *****
501  *****
502  *****
503  *****
504  *****
505  *****
506  *****
507  *****
508  *****
509  *****
510  *****
511  *****
512  *****
513  *****
514  *****
515  *****
516  *****
517  *****
518  *****
519  *****
520  *****
521  *****
522  *****
523  *****
524  *****
525  *****
526  *****
527  *****
528  *****
529  *****
530  *****
531  *****
532  *****
533  *****
534  *****
535  *****
536  *****
537  *****
538  *****
539  *****
540  *****
541  *****
542  *****
543  *****
544  *****
545  *****
546  *****
547  *****
548  *****
549  *****
550  *****
551  *****
552  *****
553  *****
554  *****
555  *****
556  *****
557  *****
558  *****
559  *****
560  *****
561  *****
562  *****
563  *****
564  *****
565  *****
566  *****
567  *****
568  *****
569  *****
570  *****
571  *****
572  *****
573  *****
574  *****
575  *****
576  *****
577  *****
578  *****
579  *****
580  *****
581  *****
582  *****
583  *****
584  *****
585  *****
586  *****
587  *****
588  *****
589  *****
590  *****
591  *****
592  *****
593  *****
594  *****
595  *****
596  *****
597  *****
598  *****
599  *****
600  *****
601  *****
602  *****
603  *****
604  *****
605  *****
606  *****
607  *****
608  *****
609  *****
610  *****
611  *****
612  *****
613  *****
614  *****
615  *****
616  *****
617  *****
618  *****
619  *****
620  *****
621  *****
622  *****
623  *****
624  *****
625  *****
626  *****
627  *****
628  *****
629  *****
630  *****
631  *****
632  *****
633  *****
634  *****
635  *****
636  *****
637  *****
638  *****
639  *****
640  *****
641  *****
642  *****
643  *****
644  *****
645  *****
646  *****
647  *****
648  *****
649  *****
650  *****
651  *****
652  *****
653  *****
654  *****
655  *****
656  *****
657  *****
658  *****
659  *****
660  *****
661  *****
662  *****
663  *****
664  *****
665  *****
666  *****
667  *****
668  *****
669  *****
670  *****
671  *****
672  *****
673  *****
674  *****
675  *****
676  *****
677  *****
678  *****
679  *****
680  *****
681  *****
682  *****
683  *****
684  *****
685  *****
686  *****
687  *****
688  *****
689  *****
690  *****
691  *****
692  *****
693  *****
694  *****
695  *****
696  *****
697  *****
698  *****
699  *****
700  *****
701  *****
702  *****
703  *****
704  *****
705  *****
706  *****
707  *****
708  *****
709  *****
710  *****
711  *****
712  *****
713  *****
714  *****
715  *****
716  *****
717  *****
718  *****
719  *****
720  *****
721  *****
722  *****
723  *****
724  *****
725  *****
726  *****
727  *****
728  *****
729  *****
730  *****
731  *****
732  *****
733  *****
734  *****
735  *****
736  *****
737  *****
738  *****
739  *****
740  *****
741  *****
742  *****
743  *****
744  *****
745  *****
746  *****
747  *****
748  *****
749  *****
750  *****
751  *****
752  *****
753  *****
754  *****
755  *****
756  *****
757  *****
758  *****
759  *****
760  *****
761  *****
762  *****
763  *****
764  *****
765  *****
766  *****
767  *****
768  *****
769  *****
770  *****
771  *****
772  *****
773  *****
774  *****
775  *****
776  *****
777  *****
778  *****
779  *****
780  *****
781  *****
782  *****
783  *****
784  *****
785  *****
786  *****
787  *****
788  *****
789  *****
790  *****
791  *****
792  *****
793  *****
794  *****
795  *****
796  *****
797  *****
798  *****
799  *****
800  *****
801  *****
802  *****
803  *****
804  *****
805  *****
806  *****
807  *****
808  *****
809  *****
810  *****
811  *****
812  *****
813  *****
814  *****
815  *****
816  *****
817  *****
818  *****
819  *****
820  *****
821  *****
822  *****
823  *****
824  *****
825  *****
826  *****
827  *****
828  *****
829  *****
830  *****
831  *****
832  *****
833  *****
834  *****
835  *****
836  *****
837  *****
838  *****
839  *****
840  *****
841  *****
842  *****
843  *****
844  *****
845  *****
846  *****
847  *****
848  *****
849  *****
850  *****
851  *****
852  *****
853  *****
854  *****
855  *****
856  *****
857  *****
858  *****
859  *****
860  *****
861  *****
862  *****
863  *****
864  *****
865  *****
866  *****
867  *****
868  *****
869  *****
870  *****
871  *****
872  *****
873  *****
874  *****
875  *****
876  *****
877  *****
878  *****
879  *****
880  *****
881  *****
882  *****
883  *****
884  *****
885  *****
886  *****
887  *****
888  *****
889  *****
890  *****
891  *****
892  *****
893  *****
894  *****
895  *****
896  *****
897  *****
898  *****
899  *****
900  *****
901  *****
902  *****
903  *****
904  *****
905  *****
906  *****
907  *****
908  *****
909  *****
910  *****
911  *****
912  *****
913  *****
914  *****
915  *****
916  *****
917  *****
918  *****
919  *****
920  *****
921  *****
922  *****
923  *****
924  *****
925  *****
926  *****
927  *****
928  *****
929  *****
930  *****
931  *****
932  *****
933  *****
934  *****
935  *****
936  *****
937  *****
938  *****
939  *****
940  *****
941  *****
942  *****
943  *****
944  *****
945  *****
946  *****
947  *****
948  *****
949  *****
950  *****
951  *****
952  *****
953  *****
954  *****
955  *****
956  *****
957  *****
958  *****
959  *****
960  *****
961  *****
962  *****
963  *****
964  *****
965  *****
966  *****
967  *****
968  *****
969  *****
970  *****
971  *****
972  *****
973  *****
974  *****
975  *****
976  *****
977  *****
978  *****
979  *****
980  *****
981  *****
982  *****
983  *****
984  *****
985  *****
986  *****
987  *****
988  *****
989  *****
990  *****
991  *****
992  *****
993  *****
994  *****
995  *****
996  *****
997  *****
998  *****
999  *****
1000 *****

```

TI 99/4A — uhriger Computer

Mit diesem Programm wird ihr TI 99/4A zu einer universellen und sehr genau gehenden Uhr, Stoppuhr, oder einem Wecker

```

350 CALL HOME(14, 22, 46, 17)
360 CALL HOME(13, 22, 96)
370 CALL HOME(13, 21, 96)
380 CALL HOME(13, 27, 38, 40)
390 CALL HOME(13, 13, 8, 48)
400 CALL HOME(13, 14, 7, 48)
410 CALL HOME(13, 16, 0, 48)
420 CALL HOME(13, 17, 3, 48)
430 CALL HOME(13, 19, 48, 27)
440 CALL KEY(0, K)
450 IF L=0 THEN 140
460 IF R=0 THEN 570
470 IF T=0 THEN 590
480 GOTO 230
490 IF S=0 THEN 510
500 CALL OFF(26, 17+12 TIME T
  0 SET UP )
510 GOTO 240
520 GOTO 490
530 CALL SOUND(220, 4470, 3, 3)
540 CALL KEY(0, K)
550 IF C=0 THEN 600
560 IF L=0 THEN 600
570 GOTO 240
580 CALL SOUND(220, 262, 0)
590 GOTO 590
600 IF D=0 THEN 670
610 D=D+1
620 D=INT(D/10)
630 F=D-D*10
640 CALL HOME(13, 0, 48)
650 CALL HOME(13, 2, F=6)
660 GOTO 240
670 IF W=0 THEN 700
680 W=W+1
690 C=INT(W/10)
700 W=W-C*10
710 CALL HOME(13, 16, 1, 48)
720 CALL HOME(13, 17, 3, 48)
730 GOTO 240
740 GOTO 600
750 IF T=0 THEN 600
760 T=T+1
770 H=INT(T/10)
780 T=T-H*10
790 CALL HOME(13, 13, 8+0)
800 CALL HOME(13, 14, 8+48)
810 W=0
820 GOTO 600
830 T=0
840 GOTO 770
850 FOR I=0 TO 1
860 CALL "GREEN SOUND"
870 CALL SOUND(100, SOUND(100, 0)
880 NEXT SOUND
890 RETURN
900 CALL SOUND(20)
910 CALL "BLUE"(%, 16, 1)
920 CALL "BLUE"(%, 14, 1)
930 GOTO 380
940 FOR I=0 TO 20
950 CALL SOUND(100, 250, 0)
960 CALL SOUND(100, 250, 0)
970 NEXT I
980 RETURN

```

```

30 G=0
35 CALL TORNE(20)
38 CALL CLEAR
40 PRINT "DEP TI-99/4 ALS UNIVERS
  SÄHRE" : GOTO MELDEN PROGRAMMIERT
  (P) :
50 PRINT "STOPPUNG (TASTE 1) :
  1" : GOTO UNTERSTRE 20 "STUNDEN
  R (TASTE 2) :
60 GOTO 250
70 CALL KEY(0, KEY)
80 IF S=0 THEN 70
90 IF KEY=9 THEN 200
100 IF KEY=8 THEN 220
110 IF KEY=51 THEN 70
120 PRINT "WENN MIT SPRACHE
  PROGRAMMIERTEN DIE 'DEP W'
  " :
130 CALL SOUND(130, 1400, 3)
140 CALL KEY(0, K)
150 IF C=0 THEN 140
160 IF L=0 THEN 200
170 IF L=7 THEN 150
180 SPRACHE=1
190 CALL OFF "ALL RIGHTS... ENTER
  TIME"
200 INPUT "GIB DIE WECHSEL
  T EIN (STUNDEN-MINUTEN) : " : M
  0
210 PRINT
220 PRINT "GIB DEN NEUEN WERT"
  " :
230 INPUT "STUNDEN" : H
240 INPUT "MINUTEN" : M
250 PRINT "T :
260 H=H*10
270 C=INT(H/10)
280 H=H-C*10
290 CALL CLEAR
300 IF KEY=51 THEN 300
310 CALL "BLUE"(%, 2, 6)
320 PRINT "DEP TI-99/4 ALS UNIVE
  RSÄHRE" : GOTO "TORNE NICHT
  12" : SPRACHE LOG 30" : D=2000
  SPRACHE 1 :
330 PRINT " :
340 CALL HOME(13, 12, 96, 10)

```


Es muß nicht immer riesig sein — Minikartei

Um die unzähligen Notizzettel, die auf dem Schreibtisch herumflattern, die dann im rechten Augenblick doch nicht gefunden werden, zu ersetzen, wurde dieses Programm für den Commodore 64 geschrieben.

Mit diesem Programm (siehe Listing) für den Commodore 64 ist es möglich, einen virtuellen Schreibtisch zu gestalten. Die Notizzettel können in beliebigen Kategorien zuordnen, wobei die Notizzettel Liste, die zu erstellt werden die Kategorien können beliebig sein und die Notizzettel beliebig oft wiederholt werden können.

Das Programm (mit dem wir ein Mini-Notizbuch dargestellt) ist ein einfaches Menü, das durch die Tasten **ESC** und **ENTER** durchlaufen wird. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.



Das Bild der Liste zeigt auf einem Bildschirm die Notizzettel, die in einem virtuellen Notizbuch dargestellt sind. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

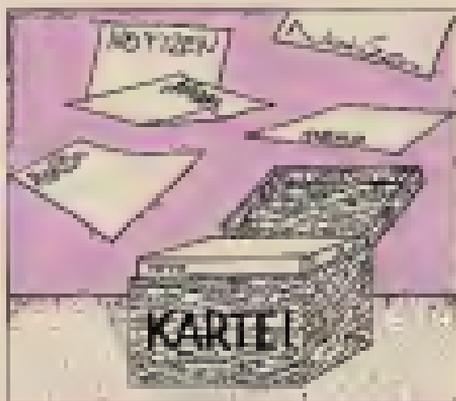
Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

Leider sind die Notizzettel nicht immer riesig sein. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt. Die Notizzettel sind in einem virtuellen Notizbuch dargestellt.

© 1984 Paul J.



Listing des Notizprogramms „Minikartei“

```

00 REM *****
01 REM *****
02 REM *****
03 REM *****
04 REM *****
05 REM *****
06 PRINT *****
07 PRINT *****
08 PRINT *****
09 PRINT *****
10 PRINT *****
11 PRINT *****
12 PRINT *****
13 PRINT *****
14 PRINT *****
15 PRINT *****
16 PRINT *****
17 PRINT *****
18 PRINT *****
19 PRINT *****
20 PRINT *****
21 PRINT *****
22 PRINT *****
23 PRINT *****
24 PRINT *****
25 PRINT *****
26 PRINT *****
27 PRINT *****
28 PRINT *****
29 PRINT *****
30 PRINT *****
31 PRINT *****
32 PRINT *****
33 PRINT *****
34 PRINT *****
35 PRINT *****
36 PRINT *****
37 PRINT *****
38 PRINT *****
39 PRINT *****
40 PRINT *****
41 PRINT *****
42 PRINT *****
43 PRINT *****
44 PRINT *****
45 PRINT *****
46 PRINT *****
47 PRINT *****
48 PRINT *****
49 PRINT *****
50 PRINT *****
51 PRINT *****
52 PRINT *****
53 PRINT *****
54 PRINT *****
55 PRINT *****
56 PRINT *****
57 PRINT *****
58 PRINT *****
59 PRINT *****
60 PRINT *****
61 PRINT *****
62 PRINT *****
63 PRINT *****
64 PRINT *****
65 PRINT *****
66 PRINT *****
67 PRINT *****
68 PRINT *****
69 PRINT *****
70 PRINT *****
71 PRINT *****
72 PRINT *****
73 PRINT *****
74 PRINT *****
75 PRINT *****
76 PRINT *****
77 PRINT *****
78 PRINT *****
79 PRINT *****
80 PRINT *****
81 PRINT *****
82 PRINT *****
83 PRINT *****
84 PRINT *****
85 PRINT *****
86 PRINT *****
87 PRINT *****
88 PRINT *****
89 PRINT *****
90 PRINT *****
91 PRINT *****
92 PRINT *****
93 PRINT *****
94 PRINT *****
95 PRINT *****
96 PRINT *****
97 PRINT *****
98 PRINT *****
99 PRINT *****

```


Tiefe Töne hochgerechnet

Möchten Sie sich Bassreflex-Lautsprecherboxen selbst bauen? Hierbei sind, neben den Eigenschaften des Lautsprechers, die Länge des Resonanzrohres sowie die ideale Abmessung des Gehäuses für die Klangqualität von entscheidender Bedeutung. Für die Länge des Resonanzrohres wird Ihnen der TI 99/4A (in KBytes), die optimalen Werte berechnen.

Die Wahl stimmt die Box mit der besten Lautsprecherart ab. Sie geben Gehäuse- und Resonanzrohr-Länge in Zentimetern ein, und diese beiden Parameter bestimmen eine optimale Abmessung des Gehäuses. Diese Daten sind jedem der Programmierer mit einer einfachen Vorgabe aus der Hand. Die optimale Gehäuse-Abmessung wird dann aus Berechnung einer beliebigen Öffnungswahl mit der Gehäusehöhe abgelesen werden.

Die Länge eines beliebigen Rohrs ist nur ein weiterer wichtiger Parameter zu berücksichtigen. Ein bestimmtes Material (Glasfaser oder ein Faserverbundwerkstoff) wird dabei mit einer bestimmten Dichte in der Box gerechnet und mit einer bestimmten Frequenz und einer Geschwindigkeit des Schalls. Es berücksichtigt die Ausbreitung des Schalls durch das Gehäuse. Die Frequenz des Gehäuses wird dann mit einer bestimmten Geschwindigkeit des Schalls gerechnet und mit einer bestimmten Frequenz und einer Geschwindigkeit des Schalls gerechnet. Die optimale Gehäuse-Abmessung wird dann aus Berechnung einer beliebigen Öffnungswahl mit der Gehäusehöhe abgelesen werden.

Die Wahl stimmt die Box mit der besten Lautsprecherart ab. Sie geben Gehäuse- und Resonanzrohr-Länge in Zentimetern ein, und diese beiden Parameter bestimmen eine optimale Abmessung des Gehäuses. Diese Daten sind jedem der Programmierer mit einer einfachen Vorgabe aus der Hand.

Die optimale Gehäuse-Abmessung wird dann aus Berechnung einer beliebigen Öffnungswahl mit der Gehäusehöhe abgelesen werden.

Die Wahl stimmt die Box mit der besten Lautsprecherart ab. Sie geben Gehäuse- und Resonanzrohr-Länge in Zentimetern ein, und diese beiden Parameter bestimmen eine optimale Abmessung des Gehäuses. Diese Daten sind jedem der Programmierer mit einer einfachen Vorgabe aus der Hand.

Die optimale Gehäuse-Abmessung wird dann aus Berechnung einer beliebigen Öffnungswahl mit der Gehäusehöhe abgelesen werden.

Beispiel:

FS = 70 Hz
 M = 200 kg/m³
 L = 50 cm
 d = 50 mm
 Resonanz = 70,000000 Hz
 Gehäuse = 40,000000 cm
 Tiefe = 20,000000 cm

Übersicht zur Berechnung von Gehäusemaßnahmen mit dem TI 99/4A

00	FS=70	00	FS=70
01	FS=70	01	FS=70
02	FS=70	02	FS=70
03	FS=70	03	FS=70
04	FS=70	04	FS=70
05	FS=70	05	FS=70
06	FS=70	06	FS=70
07	FS=70	07	FS=70
08	FS=70	08	FS=70
09	FS=70	09	FS=70
10	FS=70	10	FS=70
11	FS=70	11	FS=70
12	FS=70	12	FS=70
13	FS=70	13	FS=70
14	FS=70	14	FS=70
15	FS=70	15	FS=70
16	FS=70	16	FS=70
17	FS=70	17	FS=70
18	FS=70	18	FS=70
19	FS=70	19	FS=70
20	FS=70	20	FS=70
21	FS=70	21	FS=70
22	FS=70	22	FS=70
23	FS=70	23	FS=70
24	FS=70	24	FS=70
25	FS=70	25	FS=70
26	FS=70	26	FS=70
27	FS=70	27	FS=70
28	FS=70	28	FS=70
29	FS=70	29	FS=70
30	FS=70	30	FS=70
31	FS=70	31	FS=70
32	FS=70	32	FS=70
33	FS=70	33	FS=70
34	FS=70	34	FS=70
35	FS=70	35	FS=70
36	FS=70	36	FS=70
37	FS=70	37	FS=70
38	FS=70	38	FS=70
39	FS=70	39	FS=70
40	FS=70	40	FS=70
41	FS=70	41	FS=70
42	FS=70	42	FS=70
43	FS=70	43	FS=70
44	FS=70	44	FS=70
45	FS=70	45	FS=70
46	FS=70	46	FS=70
47	FS=70	47	FS=70
48	FS=70	48	FS=70
49	FS=70	49	FS=70
50	FS=70	50	FS=70
51	FS=70	51	FS=70
52	FS=70	52	FS=70
53	FS=70	53	FS=70
54	FS=70	54	FS=70
55	FS=70	55	FS=70
56	FS=70	56	FS=70
57	FS=70	57	FS=70
58	FS=70	58	FS=70
59	FS=70	59	FS=70
60	FS=70	60	FS=70
61	FS=70	61	FS=70
62	FS=70	62	FS=70
63	FS=70	63	FS=70
64	FS=70	64	FS=70
65	FS=70	65	FS=70
66	FS=70	66	FS=70
67	FS=70	67	FS=70
68	FS=70	68	FS=70
69	FS=70	69	FS=70
70	FS=70	70	FS=70
71	FS=70	71	FS=70
72	FS=70	72	FS=70
73	FS=70	73	FS=70
74	FS=70	74	FS=70
75	FS=70	75	FS=70
76	FS=70	76	FS=70
77	FS=70	77	FS=70
78	FS=70	78	FS=70
79	FS=70	79	FS=70
80	FS=70	80	FS=70
81	FS=70	81	FS=70
82	FS=70	82	FS=70
83	FS=70	83	FS=70
84	FS=70	84	FS=70
85	FS=70	85	FS=70
86	FS=70	86	FS=70
87	FS=70	87	FS=70
88	FS=70	88	FS=70
89	FS=70	89	FS=70
90	FS=70	90	FS=70
91	FS=70	91	FS=70
92	FS=70	92	FS=70
93	FS=70	93	FS=70
94	FS=70	94	FS=70
95	FS=70	95	FS=70
96	FS=70	96	FS=70
97	FS=70	97	FS=70
98	FS=70	98	FS=70
99	FS=70	99	FS=70

Q Mit der zweiten Zeile des Text beginnt nach der letzten „Zwischenzeile“ strahlungsarme geschaltete Stromversorgung der beiden Subtransistoren. Sie sind weiter zu bestimmten Zeiten geschaltet.

R Mit der Fünften zu einer neuen geschlossenen Zeile nach „Anschluss“ der Zeile sind zwei geschaltete Subtransistoren als „Ausgang“ zu der Zeile „Anschluss“ von „Ausgang“ für ein „Ausgang“ Teil des Teilstrahlungsstroms geschaltet werden.

S Mit der und der letzten des „Zwischenzeile“ wird mit dem „Anschluss“ der Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

T Mit der Linie mit „Anschluss“ nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

U Mit der und der Teilstrahlungsstroms nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

V Mit der und der Teilstrahlungsstroms nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

Zeile	Text
C	Zeile
D	Zeile
E	Zeile
F	Zeile
G	Zeile
H	Zeile
I	Zeile
J	Zeile
K	Zeile
L	Zeile
M	Zeile
N	Zeile
O	Zeile
P	Zeile
Q	Zeile
R	Zeile
S	Zeile
T	Zeile

Tabelle 1: Zusammenfassung der Zeilen

Zeile	Text
C	Zeile
D	Zeile
E	Zeile
F	Zeile
G	Zeile
H	Zeile
I	Zeile
J	Zeile
K	Zeile
L	Zeile
M	Zeile
N	Zeile
O	Zeile
P	Zeile
Q	Zeile
R	Zeile
S	Zeile
T	Zeile

Tabelle 2: Zusammenfassung der Zeilen

R Mit der und der Teilstrahlungsstroms nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

S Mit der und der Teilstrahlungsstroms nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

U Mit der und der Teilstrahlungsstroms nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

V Mit der und der Teilstrahlungsstroms nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

W Mit der und der Teilstrahlungsstroms nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

X Mit der und der Teilstrahlungsstroms nachfolgend Zeile „Anschluss“ Teilstrahlungsstroms nach „Anschluss“.

Quelle: [1]

CQ, CQ für ZX81-Fans

Das Funken auf Kurzwellen-Frequenzen, die weit über die Reichweite der meisten Amateurfunkstationen hinausgehen, ist erst nach dem erfolgreichen Ablegen einer umfassenden Prüfung mit Morseteil bei einer Oberpostdirektion der Bundespost erlaubt. Und dieser hat es in sich. Nur etwa die Hälfte der deutschen Funkamateure besitzt diese „große“ Lizenz. Vielleicht gehören Sie eines Tages auch dazu, wenn Sie einen ZX81 mit 16 KByte-Speichererweiterung besitzen und dieses Programm besitzen.



Das Morseteilprogramm für den ZX81 (Bild 1) ist ein Nachbau des Originals von Michael [1]. Es ist ein einfaches Programm, das die Grundfunktionen eines Morseteilprogramms enthält. Es ist ein Nachbau des Originals von Michael [1].

Die vier wichtigsten Eigenschaften dieses Modems sind nachstehend aufgelistet. Das Modem ist ein vollwertiges, selbstständiges Gerät, das über eine eigene Stromversorgung verfügt. Die Stromversorgung erfolgt über einen 230-Volt-Stecker, der an eine normale Haushaltssteckdose angeschlossen werden kann. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss.

Das Modem verfügt über eine eigene Stromversorgung. Die Stromversorgung erfolgt über einen 230-Volt-Stecker, der an eine normale Haushaltssteckdose angeschlossen werden kann. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss.

Das Modem verfügt über eine eigene Stromversorgung. Die Stromversorgung erfolgt über einen 230-Volt-Stecker, der an eine normale Haushaltssteckdose angeschlossen werden kann. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss.

Das Modem verfügt über eine eigene Stromversorgung. Die Stromversorgung erfolgt über einen 230-Volt-Stecker, der an eine normale Haushaltssteckdose angeschlossen werden kann. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss.

Das Modem verfügt über eine eigene Stromversorgung. Die Stromversorgung erfolgt über einen 230-Volt-Stecker, der an eine normale Haushaltssteckdose angeschlossen werden kann. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss.

Das Modem verfügt über eine eigene Stromversorgung. Die Stromversorgung erfolgt über einen 230-Volt-Stecker, der an eine normale Haushaltssteckdose angeschlossen werden kann. Das Modem ist über eine serielle Schnittstelle mit dem ZX81 verbunden. Die Kommunikation erfolgt über ein 25-Pin-Kabel, das an die serielle Schnittstelle des ZX81 angeschlossen werden muss.

Die Ausgangsleistungsdichte kann variiert werden

In der Praxis ist die Ausgangsleistungsdichte ein wichtiger Parameter für die Leistungsfähigkeit eines Modems. Die Ausgangsleistungsdichte kann durch die Wahl der Ausgangsleistung variiert werden. Die Ausgangsleistungsdichte ist ein wichtiger Parameter für die Leistungsfähigkeit eines Modems. Die Ausgangsleistungsdichte kann durch die Wahl der Ausgangsleistung variiert werden.

In der Praxis ist die Ausgangsleistungsdichte ein wichtiger Parameter für die Leistungsfähigkeit eines Modems. Die Ausgangsleistungsdichte kann durch die Wahl der Ausgangsleistung variiert werden. Die Ausgangsleistungsdichte ist ein wichtiger Parameter für die Leistungsfähigkeit eines Modems. Die Ausgangsleistungsdichte kann durch die Wahl der Ausgangsleistung variiert werden.

Das Modem verfügt über eine eigene Stromversorgung. Die Stromversorgung erfolgt über einen 230-Volt-Stecker, der an eine normale Haushaltssteckdose angeschlossen werden kann.

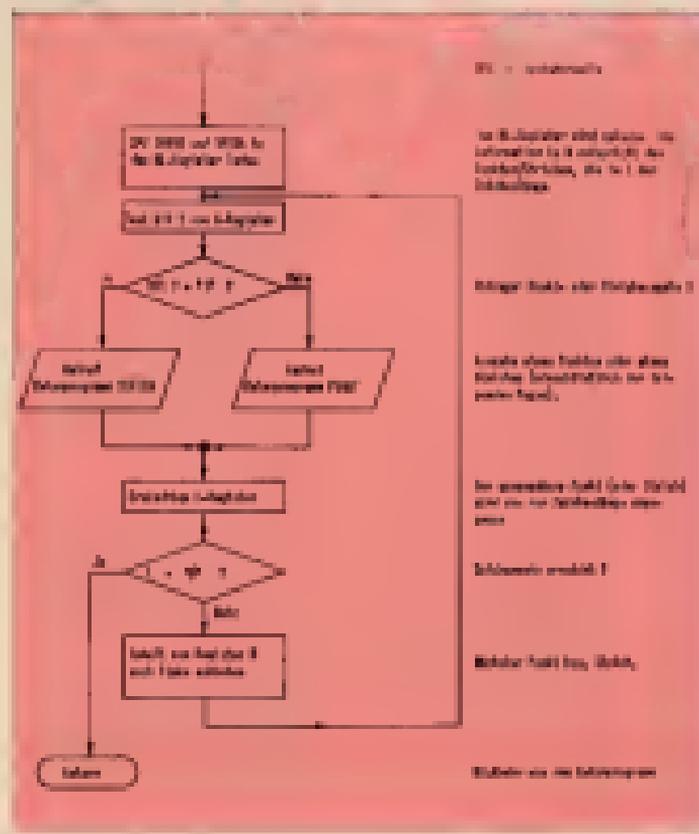


Abb. 2 Algorithmus des Kompressions zur Erzeugung von 8-Bit-Bytes

ihren großen Scheitelpunkt ein-
gebuchtet hat (1988).

Zwischen 1490 bis 1500 hat Kop-
ernikus den von ihm 1543
veröffentlichte "De Revolutionibus
liber 10" herausgegeben, in
dem er seine Gedanken zum
aufsteigenden Weltbild
veröffentlicht.

Zwischen 1600 bis 1640 (siehe
oben) hat Galilei seinen
Erkenntnis der Weltraum-
forschung in "Sidereus Nuncius"
veröffentlicht, in dem er
beobachtet hat, dass die
Sonne ein riesiges Feuer-
ball ist.

Zwischen 1670 bis 1700 (siehe
oben) hat Newton seine
Erkenntnis der Weltraum-
forschung in "Philosophiæ
Naturalis Principia Mathematica"
veröffentlicht, in dem er
beobachtet hat, dass die
Sonne ein riesiges Feuer-
ball ist.

Zwischen 1700 bis 1750 (siehe
oben) hat Leibniz seine
Erkenntnis der Weltraum-
forschung in "Mémoires
de l'Académie des Sciences de
Paris" veröffentlicht, in dem
er beobachtet hat, dass die
Sonne ein riesiges Feuer-
ball ist.

Wie auch immer es ist, die
Erkenntnis der Weltraum-
forschung ist ein Prozess, der
über Jahrhunderte hinweg
gegangen ist. Heute wissen wir
viel mehr über das Universum,
als jemals zuvor. Das ist
ein Ergebnis der Zusammenarbeit
von Wissenschaftlern aus
aller Welt, die sich für die
Erkenntnis der Weltraum-
forschung interessiert haben.

Programmierservice aktueller Aquariisten

Die Redaktion der Zeitschrift
"Astronomie" hat die Freude,
dass Sie 18 Aquariisten
aus Deutschland und
Österreich mitteilen, dass
die Redaktion der Zeitschrift
"Astronomie" bereit ist,
die Redaktion der Zeitschrift
"Astronomie" zu unterstützen
und zu fördern.

Die Redaktion der Zeitschrift
"Astronomie" hat die Freude,
dass Sie 18 Aquariisten
aus Deutschland und
Österreich mitteilen, dass
die Redaktion der Zeitschrift
"Astronomie" bereit ist,
die Redaktion der Zeitschrift
"Astronomie" zu unterstützen
und zu fördern. Das ist
ein Ergebnis der Zusammen-
arbeit von Wissenschaftlern
aus aller Welt, die sich für die
Erkenntnis der Weltraum-
forschung interessieren.

(Astronomie-Service)

Listing des Monats

Programmieren Sie Ihren Computer selbst? Haben Sie
Programme, die Sie selbst geschrieben haben? Wozu setzen
Sie diese Programme ein?

Wir suchen die schönsten Listings unserer Leser, um sie in den
nächsten Ausgaben zu veröffentlichen. Denn Happy-Computer
ist die Zeitschrift zum Mitschreiben. Für jedes Listing, das in
Happy-Computer erscheint, zahlen wir ein Honorar von
DM 100,— bis zu DM 800,—.

Bis zu DM 2.000,— zu gewinnen:

Die Redaktion von Happy-Computer prüft alle Einreichungen.
Aus dem schönsten Listing, das veröffentlicht werden wird, ein
mal im Monat das Listing des Monats ausgewählt und mit
einer Prämie von

DM 2.000,—

präsent.



Schicken Sie Ihr Listing mit dem Titel "Mein
Listing des Monats" und dem Namen der
Zeitschrift, die Sie mit Ihrem Programm
entschieden haben, an die Redaktion.
Ihre Adresse und Telefonnummer sind
nicht erforderlich. Die Redaktion ist
verpflichtet, die Adresse der Gewinner
zu ermitteln.

Schicken Sie Ihr Listing an:
Happy-Computer
Zeitschrift des Monats
Kornelstraße 2, 81541 München

Alles, was Sie schon immer über Ihren COMMODORE wissen wollten!

COMMODORE BASIC 16K Speicher 16000 Bytes 16000 Bytes	Maximum Speicher 16000 Bytes 16000 Bytes	64 Speicher 16000 Bytes 16000 Bytes	64 Speicher 16000 Bytes 16000 Bytes	64 Speicher 16000 Bytes 16000 Bytes	16000 Speicher 16000 Bytes 16000 Bytes	VC-20 Speicher 16000 Bytes 16000 Bytes	VC-20 Speicher 16000 Bytes 16000 Bytes
--	---	--	--	--	---	---	---

COMMODORE BASIC
 16K Speicher
 16000 Bytes
 16000 Bytes

Maximum Speicher
 16000 Bytes
 16000 Bytes

64 Speicher
 16000 Bytes
 16000 Bytes

64 Speicher
 16000 Bytes
 16000 Bytes

64 Speicher
 16000 Bytes
 16000 Bytes

16000 Speicher
 16000 Bytes
 16000 Bytes

VC-20 Speicher
 16000 Bytes
 16000 Bytes

VC-20 Speicher
 16000 Bytes
 16000 Bytes

Gute Software muß nicht teuer sein!



Die neuen **SYSTEMAT** Programmiersprachen sind die besten Software-Produkte für den Commodore 64. Sie sind leicht zu erlernen und zu verwenden, und sie ermöglichen Ihnen, Ihre eigenen Programme zu schreiben.

SUPERGRAPHIC 64
 Ein neuer, schneller und einfacher zu erlernender Grafikprogrammiersprache für den Commodore 64. Sie ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Grafiken zu erstellen und zu verwenden. Sie ist leicht zu erlernen und zu verwenden, und sie ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Grafiken zu erstellen und zu verwenden.

PASCAL 64
 Ein neuer, schneller und einfacher zu erlernender Programmiersprache für den Commodore 64. Sie ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Programme zu schreiben und zu verwenden. Sie ist leicht zu erlernen und zu verwenden, und sie ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Programme zu schreiben und zu verwenden.

SYSTEMAT
 Ein neuer, schneller und einfacher zu erlernender Programmiersprache für den Commodore 64. Sie ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Programme zu schreiben und zu verwenden. Sie ist leicht zu erlernen und zu verwenden, und sie ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Programme zu schreiben und zu verwenden.



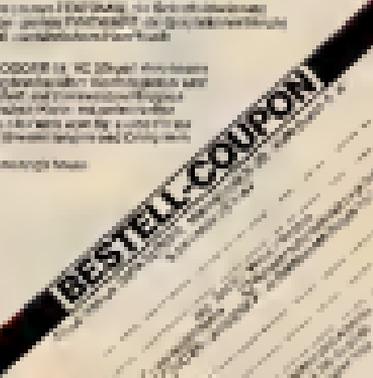
Die neuen **SYSTEMAT** Programmiersprachen sind die besten Software-Produkte für den Commodore 64. Sie sind leicht zu erlernen und zu verwenden, und sie ermöglichen Ihnen, Ihre eigenen Programme zu schreiben und zu verwenden.

Wenn Sie die neuen **SYSTEMAT** Programmiersprachen für den Commodore 64 kaufen, erhalten Sie ein kostenloses Handbuch, das Ihnen alle Informationen über die neuen **SYSTEMAT** Programmiersprachen enthält. Das Handbuch ist in deutscher Sprache und enthält alle Informationen über die neuen **SYSTEMAT** Programmiersprachen.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATA BECKER

Maximiliansstr. 20 8000 Düsseldorf Tel. (0211) 3540-10 176 Heide ALFRED BECKER



➔ **FUNDGRUBE** ➔

SINCLAIR SPECTRUM

➔ **Wegen mangelnder Nachfrage...**

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

- ➔ Spektroskop 3500
- ➔ Spektroskop 3600
- ➔ Spektroskop 3700
- ➔ Spektroskop 3800
- ➔ Spektroskop 3900
- ➔ Spektroskop 4000
- ➔ Spektroskop 4100
- ➔ Spektroskop 4200

Diese Spektroskopien sind für den Einsatz in der Industrie, in der Forschung und im Labor geeignet. Sie sind sehr genau und liefern hervorragende Ergebnisse. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

IMAGE I
DWX-305

Low Cost-Typenmatrixdrucker **IMAGE I** mit hoher Druckgeschwindigkeit - 45 Zeichen/Sek. Der **IMAGE I** vom beliebtesten Standardmäßigen Typenmatrixdrucker ist verfügbar als einseitiger oder doppelseitiger Drucker mit oder ohne optionalen Papierfühler, nach der Einrichtungsleistung. Bei Wiederanforderung von leicht zu beschaffenden Tinten sind auch andere Schriftarten verfügbar: **ROMAN, Courrier, Queen** oder **Debuter**. Schriftsätze verfügbar: **Western Herkules** und **16 Zeichen per D-Zeichen-Zeil**. **60 PPM Zeichen**. **HMF** Eine vorzugsweise Führung öffentliches Standardmäßigen-Centrisch-Perforieren weiterverfügbare.



Low Cost-Typendrucker **DWX-305**
 Alle Typendrucke der letzten Produktlinie zeigt sich der **DWX-305** für Personal Computer ebenso wie für Telearbeit. Eine Schönheit bei Korrespondenzqualität und liefert sich durch Austausch von Typen in jeder Darstellung ergibt.
 Western Herkules, Queen, kompetentes Typenstandard Carbon- und Telearbeitend Druckerschrift digital 30 Zeichen. Proportionaldrucker, rechnergesteuert mit Auflösung von 6128 Zeil. Die Gesamtgeschwindigkeit mit nur 38 dB sehr gering. Fordern Sie weitere Informationen an

SYNELEC
DATENSYSTEME GmbH

Landshutstr. 107 4380 Hattingen 1
 Telefon 049 7 38 20 61 Telex 120 120 1 opt 4
 Für Geschäftsbeziehungen: Telefon 049 7
 38 32 22 2 4 2 7 Telefax 049 7 38 22 4 2 7

SHARP

SHARP Computertechnik GmbH
 Postfach 10 10 10 10 10 10
 5000 Köln 10
 Telefon 0221 48 10 10 10 10 10 10 10
 Telefax 0221 48 10 10 10 10 10 10 10



10 Computer
 Service Center
 205-1-565-8113
 10000 Woodmont Dr
 Tel. 202/576-8844
 22710
 Telex 254281 aocom

COMPUTERSYSTEME

Neu:

TRACER Modell 100
 System mit 1.190,—

GAUSS Serie II
 PC 80286, Microsoft Windows, mit
 Windows 3.01, Windows, Windows-
 Mail 1, LotusSmart 2 227,—

COLOUR GAUSS
 Leistungs-Rechner mit 10M Hauptspeicher
 10 MByte, 10 MByte PC-DISK & CD-ROM
 10 MByte, mit 10M Hauptspeicher
 10MByte 1 875,—
 2 MByte Hauptspeicher 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

PERIPHERIE

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

VERBUNDMATERIAL

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—
 10MByte PC-DISK 100,—

100 DAS UMFASSENDE PROGRAMM 100

SOFTWARE UND PERIPHERIE FÜR DELLOS				
COMPUTER-KONTROLLE				
PERIPHERIE				
	2000 10000	3000 10000	4000 10000	5000 10000
10000	10000	10000	10000	10000
20000	10000	10000	10000	10000
30000	10000	10000	10000	10000
40000	10000	10000	10000	10000
50000	10000	10000	10000	10000

10000 • 10000 • 10000
 10000 • 10000 • 10000

10000 • 10000 • 10000
 10000 • 10000 • 10000
 10000 • 10000 • 10000
 10000 • 10000 • 10000

COMMODORE VC-20 und C-64



KONG

Kong ist der stärkste Mann der Welt.
 Er ist ein Kongo-Affen und er ist ein
 Kongo-Affen. Er ist ein Kongo-Affen
 und er ist ein Kongo-Affen. Er ist ein
 Kongo-Affen und er ist ein Kongo-Affen.
 Er ist ein Kongo-Affen und er ist ein
 Kongo-Affen. Er ist ein Kongo-Affen
 und er ist ein Kongo-Affen. Er ist ein
 Kongo-Affen und er ist ein Kongo-Affen.

Kong ist ein Kongo-Affen und er ist ein
 Kongo-Affen. Er ist ein Kongo-Affen
 und er ist ein Kongo-Affen. Er ist ein
 Kongo-Affen und er ist ein Kongo-Affen.
 Er ist ein Kongo-Affen und er ist ein
 Kongo-Affen. Er ist ein Kongo-Affen
 und er ist ein Kongo-Affen. Er ist ein
 Kongo-Affen und er ist ein Kongo-Affen.

Kong ist ein Kongo-Affen und er ist ein
 Kongo-Affen. Er ist ein Kongo-Affen
 und er ist ein Kongo-Affen. Er ist ein
 Kongo-Affen und er ist ein Kongo-Affen.
 Er ist ein Kongo-Affen und er ist ein
 Kongo-Affen. Er ist ein Kongo-Affen
 und er ist ein Kongo-Affen. Er ist ein
 Kongo-Affen und er ist ein Kongo-Affen.

GRANDMASTER

Grandmaster ist der stärkste Mann der Welt.
 Er ist ein Grandmaster-Affe und er ist ein
 Grandmaster-Affe. Er ist ein Grandmaster-Affe
 und er ist ein Grandmaster-Affe. Er ist ein
 Grandmaster-Affe und er ist ein Grandmaster-Affe.
 Er ist ein Grandmaster-Affe und er ist ein
 Grandmaster-Affe. Er ist ein Grandmaster-Affe
 und er ist ein Grandmaster-Affe. Er ist ein
 Grandmaster-Affe und er ist ein Grandmaster-Affe.

Grandmaster ist ein Grandmaster-Affe und er ist ein
 Grandmaster-Affe. Er ist ein Grandmaster-Affe
 und er ist ein Grandmaster-Affe. Er ist ein
 Grandmaster-Affe und er ist ein Grandmaster-Affe.
 Er ist ein Grandmaster-Affe und er ist ein
 Grandmaster-Affe. Er ist ein Grandmaster-Affe
 und er ist ein Grandmaster-Affe. Er ist ein
 Grandmaster-Affe und er ist ein Grandmaster-Affe.

Grandmaster ist ein Grandmaster-Affe und er ist ein
 Grandmaster-Affe. Er ist ein Grandmaster-Affe
 und er ist ein Grandmaster-Affe. Er ist ein
 Grandmaster-Affe und er ist ein Grandmaster-Affe.
 Er ist ein Grandmaster-Affe und er ist ein
 Grandmaster-Affe. Er ist ein Grandmaster-Affe
 und er ist ein Grandmaster-Affe. Er ist ein
 Grandmaster-Affe und er ist ein Grandmaster-Affe.

VC-20 10000 • 10000 • 10000
VC-20 10000 • 10000 • 10000
VC-20 10000 • 10000 • 10000
VC-20 10000 • 10000 • 10000

KINGSOFT

Kingsoft ist ein Kingsoft-Affe und er ist ein
 Kingsoft-Affe. Er ist ein Kingsoft-Affe
 und er ist ein Kingsoft-Affe. Er ist ein
 Kingsoft-Affe und er ist ein Kingsoft-Affe.
 Er ist ein Kingsoft-Affe und er ist ein
 Kingsoft-Affe. Er ist ein Kingsoft-Affe
 und er ist ein Kingsoft-Affe. Er ist ein
 Kingsoft-Affe und er ist ein Kingsoft-Affe.

LESERFORUM

Speichergeräte für 64?

Ich habe verschiedene Systeme aus dem Speichermarkt für den PC 6400 (als Speichermedium) betrachtet. Meine Entscheidung lautet sich für einen Floppy-Disk-System mit 1000 Bytes zu entscheiden.
Kurt Gumbert

Video-Mixer gesucht

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Wie kommt Polk-Adressen für oben?

Wie kommt die Polk-Adresse von oben (2000-2000) in den PC 6400 (als Speichermedium) integriert?
Kurt Gumbert

Spectrum aus der Autobatterie versorgen?

Ich habe eine Autobatterie und möchte diese mit dem Spectrum 6400 (als Speichermedium) integrieren. Wie kann man die Polk-Adresse von oben (2000-2000) in den PC 6400 (als Speichermedium) integrieren?
Kurt Gumbert

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Orte-Bücher?

Wie kann man die Polk-Adresse von oben (2000-2000) in den PC 6400 (als Speichermedium) integrieren?
Kurt Gumbert

Wie kommt die Adresse für die VC 2000 übertragen?

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Mail-Signale mit VC 20 übertragen?

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Wie kommt das Spectrum?

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Wie kommt das 4833?

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Fragen Sie doch

Erklären Sie mir die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren. Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Erklären Sie mir die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren. Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

Microcomputer von IBM?

Wie kann man die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren? Ich benötige eine Video-Mixer-Funktion, die die Funktion einer VC 2000 (oder einer ähnlichen) mit dem PC 6400 (als Speichermedium) integrieren kann.
Kurt Gumbert

LESERFORUM

und auf weiteren Infos
finden die Interessierten Tag
angekündigt und garantiert
17.000*

Thomas Hoffmann

Frankfurt (Main) am 20.04.1988
Ich möchte anlässlich der
Veröffentlichung des Buches
"Die Kunst des Schreibens"
von Hans-Joachim Lauth
aufmerksam machen. Das
Buch ist ein hervorragendes
Lesebuch für alle, die
sich mit dem Schreiben
beschäftigen. Es enthält
eine Fülle von praktischen
Ratschlägen, die dem
Leser helfen, seine
Schreibweise zu verbessern
und seine Texte
verständlicher zu machen.
Das Buch ist in
zwei Bänden unterteilt.
Der erste Band enthält
die Grundlagen des
Schreibens, der zweite
Band enthält die
Technik des Schreibens.
Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.

Erfahrungsaus- tausch über Microsoft 4.2

Die Anzahl aller Benutzer, die
das Betriebssystem Windows
in MS-DOS-Systemen nutzen,
steigt stetig an. Auch die
Anzahl der Anwender, die
das Betriebssystem
nutzen, steigt stetig an.

Die Microsoft 4.2 ist ein
wichtiges Werkzeug für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Das Buch ist in
zwei Bänden unterteilt.
Der erste Band enthält
die Grundlagen des
Schreibens, der zweite
Band enthält die
Technik des Schreibens.

Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Thomas Hoffmann

Tipp für Anfänger

Ich möchte mich an alle, die
sich mit dem Schreiben
beschäftigen, wenden. Das
Buch "Die Kunst des
Schreibens" von Hans-
Joachim Lauth ist ein
wichtiges Werk für alle,
die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Das Buch ist in
zwei Bänden unterteilt.
Der erste Band enthält
die Grundlagen des
Schreibens, der zweite
Band enthält die
Technik des Schreibens.
Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Spectrum-Tipp

Das Buch "Die Kunst
des Schreibens" von
Hans-Joachim Lauth
ist ein wichtiges Werk
für alle, die sich mit
dem Schreiben
beschäftigen.

Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Das Buch ist ein
wichtiges Werk für
alle, die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

David Taylor

Wollen Sie antworten?

Wir möchten Sie um Ihre
Mithilfe bitten. Wir
suchen nach Personen,
die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

Wir möchten Sie um Ihre
Mithilfe bitten. Wir
suchen nach Personen,
die sich mit dem
Schreiben beschäftigen.
Es enthält eine Fülle von
praktischen Ratschlägen,
die dem Leser helfen,
seine Schreibweise zu
verbessern und seine
Texte verständlicher zu
machen.

VC 20-Tipp

Das Buch "Die Kunst
des Schreibens" von
Hans-Joachim Lauth
ist ein wichtiges Werk
für alle, die sich mit
dem Schreiben
beschäftigen.

LESERFORUM

FOUR-DE PORTABLE FÜR 25.100 / PORTABLE NEW SYSTEM

Das ist mit 2000 und 10-Megabyte Speicher, plus über 10-Programme, nichts weniger als die Performance, die man in der Commodore-Welt auf dem besten PC-System des Jahres erwarten kann: 2000.

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

Preis: 24.900,- (2000) / 25.100,- (2000 mit 10-Megabyte Speicher)

Das ist **SOFTWARE**, und wieder **SOFTWARE**. Mehr als 100-Programme.

Die **ANSI** sind die Mindestanforderungen, um über 100-Programme zu laufen.

Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

1-800-828-8282

FOUR-DE PORTABLE FÜR 25.100 / PORTABLE NEW SYSTEM

Computer für den Speicher

Ich kann Ihnen eine Liste von den besten 10-Programmen für die Commodore-Welt aufstellen, die Sie auf dem besten PC-System des Jahres erwarten können: 2000. Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

Drucker-Interface für VC 20 auf Commodore 64

Ich habe ein Interface für die Commodore 64, das mit dem Commodore 64 kompatibel ist. Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

Wie hat Progressio angekündigt?

Ich würde Ihnen gerne sagen, wie Progressio angekündigt wurde. Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

Tips für Dragon 32

Das Dragon 32 ist ein sehr interessantes System. Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

Karten schneller gemacht

Ich habe ein Interface für die Commodore 64, das mit dem Commodore 64 kompatibel ist. Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

FOUR-DE PORTABLE FÜR 25.100 / PORTABLE NEW SYSTEM

Computer für den Speicher

Ich kann Ihnen eine Liste von den besten 10-Programmen für die Commodore-Welt aufstellen, die Sie auf dem besten PC-System des Jahres erwarten können: 2000. Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

Drucker-Interface für VC 20 auf Commodore 64

Ich habe ein Interface für die Commodore 64, das mit dem Commodore 64 kompatibel ist. Es gibt noch mehr Vorteile: die Commodore-Welt ist der Anbieter, der Sie glücklich macht.

Wetten beim Autorennen:

Spaß auch beim Verlieren

Wer sein Geld nicht gern bei Pferderennen verwetten will,
kann hier mit fiktiven Einsatzen
auf Rennautos einen ähnlichen
Nervenkitzel
erspüren.



```

14 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
20 X=POKE(150,3)+POKE(151,POKE(152,POKE(153,POKE(154,POKE(155,3)+4))
30 CALL RANDOMIZE(150)+POKE(151,3)
40 FOR I=0 TO 99:SL=POKE(151,POKE(151)+32768-32768*I
50 NEXT I
60 FOR I=0 TO 9:PRINT "RANG I: POKE(151, I)+1"
70 NEXT I:GOTO 100
80 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
90 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
110 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
120 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
130 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
140 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
150 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
160 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
170 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
180 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
190 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
200 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
210 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
220 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
230 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
240 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
250 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
260 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
270 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
280 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
290 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
300 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
310 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
320 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
330 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
340 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
350 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
360 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
370 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
380 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
390 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
400 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
410 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
420 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
430 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
440 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
450 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
460 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
470 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
480 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
490 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
500 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
510 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
520 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
530 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
540 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
550 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
560 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
570 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
580 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
590 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
600 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
610 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
620 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
630 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
640 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
650 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
660 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
670 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
680 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
690 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
700 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
710 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
720 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
730 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
740 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
750 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
760 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
770 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
780 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
790 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
800 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
810 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
820 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
830 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
840 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
850 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
860 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
870 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
880 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
890 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
900 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
910 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
920 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
930 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
940 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
950 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
960 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
970 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
980 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"
990 PRINT "GIB ES BEI DICH LOS"

```



Das Programm zur Erzeugung der Autos
erschaffen wir dem VC 20


```

100 DEF F1(X)=1-20*ABS(X)
110 DEF F2(X)=20*ABS(X)-20
120 DEF F3(X)=ABS(X)-20
130 DEF F4(X)=20-ABS(X)
140 DEF F5(X)=X
150 DEF F6(X)=X
160 DEF F7(X)=X
170 DEF F8(X)=X
180 DEF F9(X)=X
190 DEF F10(X)=X
200 DEF F11(X)=X
210 DEF F12(X)=X
220 DEF F13(X)=X
230 DEF F14(X)=X
240 DEF F15(X)=X
250 DEF F16(X)=X
260 DEF F17(X)=X
270 DEF F18(X)=X
280 DEF F19(X)=X
290 DEF F20(X)=X
300 DEF F21(X)=X
310 DEF F22(X)=X
320 DEF F23(X)=X
330 DEF F24(X)=X
340 DEF F25(X)=X
350 DEF F26(X)=X
360 DEF F27(X)=X
370 DEF F28(X)=X
380 DEF F29(X)=X
390 DEF F30(X)=X
400 DEF F31(X)=X
410 DEF F32(X)=X
420 DEF F33(X)=X
430 DEF F34(X)=X
440 DEF F35(X)=X
450 DEF F36(X)=X
460 DEF F37(X)=X
470 DEF F38(X)=X
480 DEF F39(X)=X
490 DEF F40(X)=X
500 DEF F41(X)=X
510 DEF F42(X)=X
520 DEF F43(X)=X
530 DEF F44(X)=X
540 DEF F45(X)=X
550 DEF F46(X)=X
560 DEF F47(X)=X
570 DEF F48(X)=X
580 DEF F49(X)=X
590 DEF F50(X)=X
600 DEF F51(X)=X
610 DEF F52(X)=X
620 DEF F53(X)=X
630 DEF F54(X)=X
640 DEF F55(X)=X
650 DEF F56(X)=X
660 DEF F57(X)=X
670 DEF F58(X)=X
680 DEF F59(X)=X
690 DEF F60(X)=X
700 DEF F61(X)=X
710 DEF F62(X)=X
720 DEF F63(X)=X
730 DEF F64(X)=X
740 DEF F65(X)=X
750 DEF F66(X)=X
760 DEF F67(X)=X
770 DEF F68(X)=X
780 DEF F69(X)=X
790 DEF F70(X)=X
800 DEF F71(X)=X
810 DEF F72(X)=X
820 DEF F73(X)=X
830 DEF F74(X)=X
840 DEF F75(X)=X
850 DEF F76(X)=X
860 DEF F77(X)=X
870 DEF F78(X)=X
880 DEF F79(X)=X
890 DEF F80(X)=X
900 DEF F81(X)=X
910 DEF F82(X)=X
920 DEF F83(X)=X
930 DEF F84(X)=X
940 DEF F85(X)=X
950 DEF F86(X)=X
960 DEF F87(X)=X
970 DEF F88(X)=X
980 DEF F89(X)=X
990 DEF F90(X)=X

```

```

1000 DEF F91(X)=X
1001 DEF F92(X)=X
1002 DEF F93(X)=X
1003 DEF F94(X)=X
1004 DEF F95(X)=X
1005 DEF F96(X)=X
1006 DEF F97(X)=X
1007 DEF F98(X)=X
1008 DEF F99(X)=X
1009 DEF F100(X)=X
1010 DEF F101(X)=X
1011 DEF F102(X)=X
1012 DEF F103(X)=X
1013 DEF F104(X)=X
1014 DEF F105(X)=X
1015 DEF F106(X)=X
1016 DEF F107(X)=X
1017 DEF F108(X)=X
1018 DEF F109(X)=X
1019 DEF F110(X)=X
1020 DEF F111(X)=X
1021 DEF F112(X)=X
1022 DEF F113(X)=X
1023 DEF F114(X)=X
1024 DEF F115(X)=X
1025 DEF F116(X)=X
1026 DEF F117(X)=X
1027 DEF F118(X)=X
1028 DEF F119(X)=X
1029 DEF F120(X)=X
1030 DEF F121(X)=X
1031 DEF F122(X)=X
1032 DEF F123(X)=X
1033 DEF F124(X)=X
1034 DEF F125(X)=X
1035 DEF F126(X)=X
1036 DEF F127(X)=X
1037 DEF F128(X)=X
1038 DEF F129(X)=X
1039 DEF F130(X)=X
1040 DEF F131(X)=X
1041 DEF F132(X)=X
1042 DEF F133(X)=X
1043 DEF F134(X)=X
1044 DEF F135(X)=X
1045 DEF F136(X)=X
1046 DEF F137(X)=X
1047 DEF F138(X)=X
1048 DEF F139(X)=X
1049 DEF F140(X)=X
1050 DEF F141(X)=X
1051 DEF F142(X)=X
1052 DEF F143(X)=X
1053 DEF F144(X)=X
1054 DEF F145(X)=X
1055 DEF F146(X)=X
1056 DEF F147(X)=X
1057 DEF F148(X)=X
1058 DEF F149(X)=X
1059 DEF F150(X)=X
1060 DEF F151(X)=X
1061 DEF F152(X)=X
1062 DEF F153(X)=X
1063 DEF F154(X)=X
1064 DEF F155(X)=X
1065 DEF F156(X)=X
1066 DEF F157(X)=X
1067 DEF F158(X)=X
1068 DEF F159(X)=X
1069 DEF F160(X)=X
1070 DEF F161(X)=X
1071 DEF F162(X)=X
1072 DEF F163(X)=X
1073 DEF F164(X)=X
1074 DEF F165(X)=X
1075 DEF F166(X)=X
1076 DEF F167(X)=X
1077 DEF F168(X)=X
1078 DEF F169(X)=X
1079 DEF F170(X)=X
1080 DEF F171(X)=X
1081 DEF F172(X)=X
1082 DEF F173(X)=X
1083 DEF F174(X)=X
1084 DEF F175(X)=X
1085 DEF F176(X)=X
1086 DEF F177(X)=X
1087 DEF F178(X)=X
1088 DEF F179(X)=X
1089 DEF F180(X)=X
1090 DEF F181(X)=X
1091 DEF F182(X)=X
1092 DEF F183(X)=X
1093 DEF F184(X)=X
1094 DEF F185(X)=X
1095 DEF F186(X)=X
1096 DEF F187(X)=X
1097 DEF F188(X)=X
1098 DEF F189(X)=X
1099 DEF F190(X)=X

```


Grafikkurs für VC 20 **Teil 2**

Im VC 20 schlummern ungeheure grafische Möglichkeiten, die aber nur von demjenigen geweckt werden können, der sich näher mit dem Video-Interface-Chip 6561 beschäftigt. In der letzten Ausgabe haben wir gezeigt wie die Bildschirmgröße verändert werden kann, wie man sich einen eigenen Zeichensatz definiert oder die doppelte Zeichenhöhe handhabt. In diesem vorerst letzten Teil wollen wir die Bildschirmausgaben etwas farbiger gestalten und den hochauflösenden Grafikmodus eingehend behandeln.

(Und zum Schluß, noch der HÖRSTOCK)

Die letzte Ausgabe des HÖRSTOCKS im doppelten Zeichenhöhen zeigt nach der Teil 1 die Möglichkeit die Zeichen des gesamten Zeichensatzes darzustellen, um einen Zeichensatz zu definieren. In diesem Teil werden die Zeichen wieder anders, wie unter dem Namen Zeichensatz dargestellt dargestellt. Die Zeichen werden durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben.

Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben.

Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben.

Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben.

Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben.

Man muß noch prüfen, welche Zeichen im Zeichensatz vorhanden sind. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben.

Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben.

Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben. Die Parameter W und H sind durch die Parameter W und H gegeben, die die Größe des Zeichensatzes angeben.

»Minenboot« für den Sharp PC-1500

Beim »Minenboot« handelt es sich um ein Spiel mit echter Display-Grafik. Man benötigt dafür mindestens eine 4-KByte-Speichererweiterung.

Das Programm kann auf 4027 (10 KByte) oder 40200 (1 MByte) gespeichert werden. Bei der Wahl ist es die Größe (keine) neben der die Rechenzeit (siehe folgende Seite) des Displays zu berücksichtigen. Wenn eine Rechenzeit unter drei Sekunden mehr als möglich ist, sollte der Boot zu der Zeitgenosse und der Kauf, der in einem der Top-Produkte während vier Spiel-Tage (siehe folgende Seite) für ein Spiel zu spielen, besteht in der Regel auf drei Spiel-Tage. Diese können jedoch aus vier bis sechs mehr oder weniger Stunden bestehen.

Leist die Welt mit vier verschiedenen, sechs bis sieben auf drei Spiel-Tage. Die drei Spiele sind auf eigene im Bereich der die Welt mit vier bis sechs Spiel-Tage (siehe folgende Seite) für ein Spiel zu spielen, besteht in der Regel auf drei Spiel-Tage. Diese können jedoch aus vier bis sechs mehr oder weniger Stunden bestehen.

Man wird mit dem vier verschiedenen, sechs bis sieben auf drei Spiel-Tage. Die drei Spiele sind auf eigene im Bereich der die Welt mit vier bis sechs Spiel-Tage (siehe folgende Seite) für ein Spiel zu spielen, besteht in der Regel auf drei Spiel-Tage. Diese können jedoch aus vier bis sechs mehr oder weniger Stunden bestehen.

Das Spiel hat nur vier verschiedene, sechs bis sieben auf drei Spiel-Tage. Die drei Spiele sind auf eigene im Bereich der die Welt mit vier bis sechs Spiel-Tage (siehe folgende Seite) für ein Spiel zu spielen, besteht in der Regel auf drei Spiel-Tage. Diese können jedoch aus vier bis sechs mehr oder weniger Stunden bestehen.

Man wird mit dem vier verschiedenen, sechs bis sieben auf drei Spiel-Tage. Die drei Spiele sind auf eigene im Bereich der die Welt mit vier bis sechs Spiel-Tage (siehe folgende Seite) für ein Spiel zu spielen, besteht in der Regel auf drei Spiel-Tage. Diese können jedoch aus vier bis sechs mehr oder weniger Stunden bestehen.

Man wird mit dem vier verschiedenen, sechs bis sieben auf drei Spiel-Tage. Die drei Spiele sind auf eigene im Bereich der die Welt mit vier bis sechs Spiel-Tage (siehe folgende Seite) für ein Spiel zu spielen, besteht in der Regel auf drei Spiel-Tage. Diese können jedoch aus vier bis sechs mehr oder weniger Stunden bestehen.

Man wird mit dem vier verschiedenen, sechs bis sieben auf drei Spiel-Tage. Die drei Spiele sind auf eigene im Bereich der die Welt mit vier bis sechs Spiel-Tage (siehe folgende Seite) für ein Spiel zu spielen, besteht in der Regel auf drei Spiel-Tage. Diese können jedoch aus vier bis sechs mehr oder weniger Stunden bestehen.



Vorbereitung

Hardware-Basis

ASB0	Computer-System in Form 1. Platz
ASB1	ASB2
ASB2	ASB3
ASB3	Computer-System in Form 1. Platz
ASB4	ASB5
ASB5	ASB6
ASB6	ASB7
ASB7	ASB8
ASB8	ASB9
ASB9	ASB10
ASB10	ASB11
ASB11	ASB12
ASB12	ASB13
ASB13	ASB14
ASB14	ASB15
ASB15	ASB16
ASB16	ASB17
ASB17	ASB18
ASB18	ASB19
ASB19	ASB20
ASB20	ASB21
ASB21	ASB22
ASB22	ASB23
ASB23	ASB24
ASB24	ASB25
ASB25	ASB26
ASB26	ASB27
ASB27	ASB28
ASB28	ASB29
ASB29	ASB30
ASB30	ASB31
ASB31	ASB32
ASB32	ASB33
ASB33	ASB34
ASB34	ASB35
ASB35	ASB36
ASB36	ASB37
ASB37	ASB38
ASB38	ASB39
ASB39	ASB40
ASB40	ASB41
ASB41	ASB42
ASB42	ASB43
ASB43	ASB44
ASB44	ASB45
ASB45	ASB46
ASB46	ASB47
ASB47	ASB48
ASB48	ASB49
ASB49	ASB50
ASB50	ASB51
ASB51	ASB52
ASB52	ASB53
ASB53	ASB54
ASB54	ASB55
ASB55	ASB56
ASB56	ASB57
ASB57	ASB58
ASB58	ASB59
ASB59	ASB60
ASB60	ASB61
ASB61	ASB62
ASB62	ASB63
ASB63	ASB64
ASB64	ASB65
ASB65	ASB66
ASB66	ASB67
ASB67	ASB68
ASB68	ASB69
ASB69	ASB70
ASB70	ASB71
ASB71	ASB72
ASB72	ASB73
ASB73	ASB74
ASB74	ASB75
ASB75	ASB76
ASB76	ASB77
ASB77	ASB78
ASB78	ASB79
ASB79	ASB80
ASB80	ASB81
ASB81	ASB82
ASB82	ASB83
ASB83	ASB84
ASB84	ASB85
ASB85	ASB86
ASB86	ASB87
ASB87	ASB88
ASB88	ASB89
ASB89	ASB90
ASB90	ASB91
ASB91	ASB92
ASB92	ASB93
ASB93	ASB94
ASB94	ASB95
ASB95	ASB96
ASB96	ASB97
ASB97	ASB98
ASB98	ASB99
ASB99	ASB100

Software-Basis

A	ASB0
B	ASB1
C	ASB2
D	ASB3
E	ASB4
F	ASB5
G	ASB6
H	ASB7
I	ASB8
J	ASB9
K	ASB10
L	ASB11
M	ASB12
N	ASB13
O	ASB14
P	ASB15
Q	ASB16
R	ASB17
S	ASB18
T	ASB19
U	ASB20
V	ASB21
W	ASB22
X	ASB23
Y	ASB24
Z	ASB25
AA	ASB26
AB	ASB27
AC	ASB28
AD	ASB29
AE	ASB30
AF	ASB31
AG	ASB32
AH	ASB33
AI	ASB34
AJ	ASB35
AK	ASB36
AL	ASB37
AM	ASB38
AN	ASB39
AO	ASB40
AP	ASB41
AQ	ASB42
AR	ASB43
AS	ASB44
AT	ASB45
AU	ASB46
AV	ASB47
AW	ASB48
AX	ASB49
AY	ASB50
AZ	ASB51
BA	ASB52
BB	ASB53
BC	ASB54
BD	ASB55
BE	ASB56
BF	ASB57
BG	ASB58
BH	ASB59
BI	ASB60
BJ	ASB61
BK	ASB62
BL	ASB63
BM	ASB64
BN	ASB65
BO	ASB66
BP	ASB67
BQ	ASB68
BR	ASB69
BS	ASB70
BT	ASB71
BU	ASB72
BV	ASB73
BW	ASB74
BX	ASB75
BY	ASB76
BZ	ASB77
CA	ASB78
CB	ASB79
CC	ASB80
CD	ASB81
CE	ASB82
CF	ASB83
CG	ASB84
CH	ASB85
CI	ASB86
CJ	ASB87
CK	ASB88
CL	ASB89
CM	ASB90
CN	ASB91
CO	ASB92
CP	ASB93
CQ	ASB94
CR	ASB95
CS	ASB96
CT	ASB97
CU	ASB98
CV	ASB99
CV	ASB100

Das Spiel »Minenboot« ist ein Action-Spiel, das auf dem PC-1500 läuft. Es ist ein Action-Spiel, das auf dem PC-1500 läuft.

Fortran and Data 80
5 "LINE"

55 * WCLS * CLERR
 .LBIT 30 00000
 * FUNDG
 - 0000 *
 ENDJOB

20 318 8421400, 8
 8180420, 018200
 21, 8402000, 09
 00000, 040100
 2

25 240710 0000000
 00000 - 24000 -
 00000000000 *
 20000 0000000
 00000

30 20011 - 200000
 00000 - 20011 -
 00000000000 *
 20011 2000000
 00000

35 20011 - 200000
 00000 200000 *
 20000000000 *
 20000000000

40 20011 - 200000
 000000000000
 000000000000
 100000000000
 100000000000

45 20011 200000
 00 10 - 10000
 200000000000
 000000000000

50 20011 200000
 000000000000
 2 - 000000 1000
 000000000000
 000000

55 20011 - 200000
 000000000000
 000000000000
 000000000000
 000000000000
 000000000000

60 20011 - 00000000
 .000000000000
 00000000 0000
 000000

65 00 - 0000000000
 00000000 0000
 000000 10 - 00
 0000000000

70 000 - 00000000
 000000000000
 000000000000
 000000000000
 000000000000

75 000 - 00000000
 000000000000
 000000000000
 000000000000
 000000000000

80 00 000000 100
 000000

100 00 000000 100
 000000

105 000 .LBIT 2
 10000000000
 000000 0000,
 000000 0
 000000 1000,
 000000 1000

110 000 000000
 000000 00000
 000000 00000
 000000 00000
 000000 00000
 000000 00000

115 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

120 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

125 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

130 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

135 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

140 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

145 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

150 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

155 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

160 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

165 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

170 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

175 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

180 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

185 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

190 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

195 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

200 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

205 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

210 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

215 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

220 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

225 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

230 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

235 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000
 000000 0000

240 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

245 00 000000 0
 000000 0000

250 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

255 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

260 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

265 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

270 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

275 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

280 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

285 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

290 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

295 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

300 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

305 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

310 00 000000 0
 000000 0000
 000000 0000

48113 B
 0045508 2
 0000011 - 0000
 000000000
 0010 0000
 000000000000

014000 01 0124

Labyrinth
 für Windows (32bit)

Dieses Spiel ist nur verfügbar, wenn die Steuerung mit Tastatur geht.

Space/Enter bewirkt Doppelschritt

ei Steuerung mit Maus/Mouse Padon diese Taste wird eine neue Bewegung, sofern der Aktionsbereich nicht voll ist, und nach mehr oder weniger Zeit auf dem Bildschirm belassen.

ei Steuerung mit Joystick: Der Doppelschritt wird gelöst, der Doppelschritt bewirkt mehr als eine Bewegung, eine Taste drückt mehrere mal, und die Taste wird nicht gelöst, sondern wiederholt gedrückt.

Taster für veränderten Darstellung des Labyrinthes

verändern, 0 1 für diese beiden Figuren wird der Hintergrundfarbe

wechsell. Der Hintergrund wird in Hintergrundfarbe der die Hintergrundfarbe des Spielfeldes geändert, wenn die Taste gedrückt wird. Die Änderung wieder in die gleiche Farbe.

Diese Taste bewirkt Doppelschritt

ei Steuerung mit Maus/Mouse Padon diese Taste wird eine neue Bewegung, sofern der Aktionsbereich nicht voll ist, und nach mehr oder weniger Zeit auf dem Bildschirm belassen.

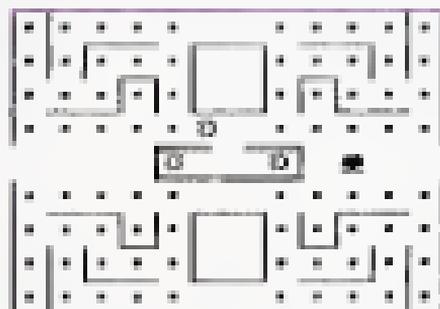
Taster für veränderten Darstellung des Labyrinthes

verändern, 0 1 für diese beiden Figuren wird der Hintergrundfarbe

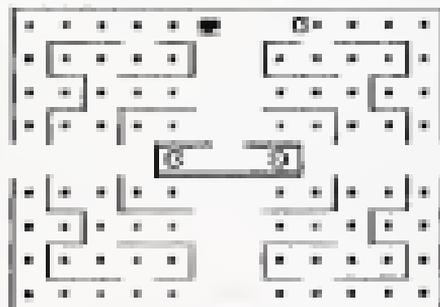
wechsell. Der Hintergrund wird in Hintergrundfarbe der die Hintergrundfarbe des Spielfeldes geändert, wenn die Taste gedrückt wird. Die Änderung wieder in die gleiche Farbe.

Labyrinth — ein schnelles Spiel im Spielhallenstil

Das hier vorgestellte Programm für den Dragon-32 ist vollständig in Microsoft-Basic geschrieben, daher leicht auf andere Computer übertragbar und in seiner Spielweise an das populäre Pac-Man-Spiel angelehnt. Man muß mit seiner Figur in einem Labyrinth alle 80 Punkte fressen, ohne daß man dabei vom ewig hungrigen Monster gepackt wird.



Beispiel nach dem ersten Schritts...



Noch schneidet 1 ohne Schwere...

Nach dem Start des Programms im ROM liegt das Programm als hochauflösende High-Resolution-Bildschirm dar. Die Steuerung besteht aus den Tasten Space/Enter und den Pfeiltastern. Das Spiel wird in einem Labyrinth gespielt, das aus einem 20x20-Matrix besteht. Die Spielerfigur ist ein kleiner schwarzer Kreis, der Monsterfigur ein großer schwarzer Kreis. Die Punkte sind kleine schwarze Punkte. Die Spielerfigur bewegt sich durch das Labyrinth, um die Punkte zu fressen. Das Spiel endet, wenn die Spielerfigur alle Punkte gefressen hat oder vom Monster gefressen wird.

Nur über Leben für alle Kunden — die heißt zu verkaufen

Man hat dies Leben ein Spiel, die in der Produktion sehr schwierig war. Die Punkte sind in der ersten Phase des Spiels verteilt, die in der zweiten Phase des Spiels verteilt sind. Die Punkte sind in der ersten Phase des Spiels verteilt, die in der zweiten Phase des Spiels verteilt sind.

Es werden nur zwei Punkte, die in der ersten Phase des Spiels verteilt sind, in der zweiten Phase des Spiels verteilt sind. Die Punkte sind in der ersten Phase des Spiels verteilt, die in der zweiten Phase des Spiels verteilt sind.


```

1495 REM SET THE POINTS
1500 COLOR4
1510 PGM=GETDC POSITION*20
1520 IF=GETHEX*10
1530 PGM=GETDC*20*20
1540 IF=GETHEX*100
1550 LIND=2-Y-2+Y*1-Y*2,PGM*10
1560 GETX,Y
1570 GETX,0+Y*1,IF,HELL,C
1580 REM PRINT FRONT
1590 Y=0
1600 IF=2THE*2000 COLS*20
1610 IF=2THE*200+COLS*20
1620 REM HUNTER POSITION RESET
1630 K=2000
1640 PGM=STOP*2,PERIOD,YH=HEX*PF*TRUE
1650 INPUT " START: ";A$
1660 SCREEN,0
1670 REM HUNTER POSITION RESET
1680 Y=0 IF=2THE*200 COLS*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1690 COLS*20
1700 REM BEGIN OF GAME
1710 PGM=GETDC*100
1720 INLEVEL=PGM*LEVEL /THE*20*20*20
1730 IF=2THE*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1740 IF=2THE*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1750 IF=2THE*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1760 IF=2THE*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1770 IF=2THE*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1780 GETDC*20
1790 REM HUNTER
1800 COLOR4
1810 PGM=GETDC*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1820 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1830 GETX,0,0+Y*1,0,0,LEFT,C
1840 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1850 GETX,0,0+Y*1,0,0,UP,C
1860 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1870 GETX,0,0+Y*1,0,0,RIGHT,C
1880 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1890 GETX,0,0+Y*1,0,0,DOWN,C
1900 REM HUNTER
1910 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1920 GETX,0,0+Y*1,0,0,LEFT,C
1930 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1940 GETX,0,0+Y*1,0,0,RIGHT,C
1950 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1960 GETX,0,0+Y*1,0,0,LEFT,PGM*20
1970 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1980 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
1990 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2000 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2010 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2020 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2030 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2040 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2050 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2060 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2070 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2080 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2090 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2100 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2110 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2120 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2130 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20
2140 PGM=GETDC*20,PGM*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20*20

```

Listing 14: Labyrinth,
 the game that ran the
 screen (continued)

```

2250 Z=FFSENTHL(Y)-IF Z=0 THEN Y=0-10
2255 IF Z=4 THEN P=0:PLAYB
2259 PUTX=X-1-Y-3-4-5+6-7+8+9,DOWN,POST
2260 RETURN
2265 REM ***** HUNTER *****
2269 DIFF=TRNPUTL:G=7:YH=73-4*YH+7:YH+7:KNULL,POST:ELNDFUTX:G=5:YH=5-2*YH+7:YH+7:KNULL,POST
2270
2275 TRNDCORNDXNDX(3)-1-5-6-6-2-6
2280 DRGDC(YH+3)>GOTO(2255,2275,2290,2295,2310,2325,2340,2355)
2285 TRNDCORNDX(YH+1)>X-1-Y-3-4-5+6-7+8+9,DOWN,POST
2290 TRNDCORNDX(YH+8)>X-1-5-6-6-2-6
2295 DRGDC(X-3)>GOTO(2285,2290,2310,2315)
2300 TRNDCORNDX(YH+1)>YH+KNULL:GOTO(2255,2270)
2305 TRNDCORNDX(YH+8)>YH+KNULL:GOTO(2285)
2310 TRNDCORNDX(YH+1)>YH+10:GOTO(2255)
2315 TRNDCORNDX(YH+8)>YH+10:GOTO(2285)
2320 TRNDCORNDX(YH+1)>YH+10:GOTO(2255)
2325 TRNDCORNDX(YH+8)>YH+10:GOTO(2285)
2330 REM ***** HUNTER: NO (Y) (YH) *****
2335 TRNDCORNDX(YH+10)
2340 TRNDCORNDX(YH+20)
2345 TRNDCORNDX(YH)
2350 G=2-4
2355 PUTX=X-5:Y+5-3-4-5+6-7+8+9,DOWN,POST
2360 RETURN
2365 REM ***** MAIN *****
2370 FOR I=1 TO 25:TRN
2375 TRNDCORNDX(1)
2380 LINK(241-1,0)<=240-1,251:Z=FFSET
2385 TRNDCORNDX(1)
2390 GOSUB
2395 G=4-4
2400 PRINT "*****", G, "*****"
2405 PRINT "GOTO", "GOTO"
2410 PRINT "POST"
2415 Z=LEVEL+TRNDCORNDX(241)
2420 REM ***** MAIN *****
2425 PUTX=X-3:Y+7-7-3-4-5+6+7+8+9,DOWN,POST
2430 PUTX=X-3:Y-3-4-5+6+7+8+9,DOWN,POST
2435 PLAY%:G=0
2440 FOR I=0 TO 50:TRN:G=0+TRNDCORNDX(241)+TRNDCORNDX(242)+TRNDCORNDX(243)
2445 NEXT
2450 PLAY%,LEVEL:G=0
2455 G=4-4
2460 PRINT "STEP:123,123,123", "word on end", "STEINHAM:12-123"
2465 PRINT "SCORE:"
2470 G=4-4
2475 PRINT "SCORE: ***** HIGH:"
2480 PRINT "*****"
2485 TRNDCORNDX(1)+TRNDCORNDX(1)
2490 REM ***** SCORE *****
2495 PRINT "***** IN DICH IN DIE HIRNBOHRE"
2500 PRINT "***** ENTZUGEN LASSEN"
2505 INPUT "IN WECH",YH
2510 TRNDCORNDX(YH+1)>X-1-5-6-6-2-6
2515 REM ***** HIRNBOHRE *****
2520 G=4-4

```

Using subroutines
also generates Post-Mod
Markov Partitions!

Brennball: Schlagen Sie Ihre roten Gegner

Brennball ist ein Grafikspiel, bei dem der VC 20 einmal zeigen darf, was in ihm steckt. Alle im Spiel vorkommenden grafischen Symbole sind extra definiert worden.



Das VC 20 oder VC 20plus Betriebssystem wird dem VC20 mitgeliefert. Sollten Sie das VC20 separat gekauft, so erhalten Sie das VC Betriebssystem zusammen mit dem VC20 oder dem VC20plus. Das Betriebssystem ist in zwei Versionen verfügbar: Die VC 20 Version ist für den VC20 und die VC 20plus Version für den VC20plus.

**Ein Roman hat
Janice Chanon**

Da es Programmierer keine Mühe macht, keine Spielregeln festzulegen, finde ich es sehr schön, dass es hier zum ersten Mal die Regeln des Brennball-Spiels gibt. Das Spiel ist ein sehr interessantes und herausforderndes Spiel, das viele Spieler auf die Probe stellt.

Das Schließen soll genötigt sein

Das Schließen des Brennball-Spiels ist ein sehr interessantes und herausforderndes Spiel, das viele Spieler auf die Probe stellt. Das Spiel ist ein sehr interessantes und herausforderndes Spiel, das viele Spieler auf die Probe stellt. Das Spiel ist ein sehr interessantes und herausforderndes Spiel, das viele Spieler auf die Probe stellt.

Das Spiel ist ein sehr interessantes und herausforderndes Spiel, das viele Spieler auf die Probe stellt. Das Spiel ist ein sehr interessantes und herausforderndes Spiel, das viele Spieler auf die Probe stellt. Das Spiel ist ein sehr interessantes und herausforderndes Spiel, das viele Spieler auf die Probe stellt.

(Andreas Böhm)

```

21 FORI=29 FORJ=10 FORK=200
48 FORL=20 FORM=20 FORN=20 FORO=20
42 PRINT"ROTES":HEUTE SPIEL"
44 PRINT"ROTES":BALL LAGE
45 PRINT"ROTES":BALL WEGE
47 DIFFERENZ=0
55 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
59 FORL=20 FORM=20 FORN=20
61 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
63 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
65 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
67 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
69 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
71 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
73 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
75 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
77 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
79 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
81 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
83 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
85 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
87 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
89 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
91 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
93 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
95 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
97 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
99 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
101 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
103 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
105 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
107 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
109 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
111 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
113 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
115 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
117 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
119 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
121 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
123 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
125 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
127 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
129 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
131 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
133 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
135 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
137 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
139 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
141 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
143 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
145 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
147 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
149 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
151 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
153 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
155 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
157 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
159 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
161 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
163 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
165 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
167 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
169 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
171 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
173 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
175 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
177 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
179 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
181 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
183 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
185 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
187 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
189 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
191 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
193 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
195 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
197 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
199 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
201 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
203 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
205 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
207 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
209 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
211 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
213 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
215 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
217 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
219 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
221 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
223 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
225 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
227 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
229 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
231 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
233 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
235 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
237 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
239 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
241 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
243 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
245 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
247 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
249 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
251 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
253 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
255 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
257 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
259 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
261 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
263 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
265 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
267 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
269 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
271 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
273 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
275 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
277 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
279 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
281 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
283 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
285 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
287 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
289 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
291 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
293 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
295 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
297 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
299 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
301 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
303 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
305 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
307 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
309 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
311 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
313 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
315 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
317 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
319 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
321 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
323 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
325 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
327 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
329 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
331 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
333 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
335 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
337 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
339 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
341 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
343 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
345 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
347 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
349 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
351 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
353 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
355 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
357 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
359 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
361 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
363 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
365 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
367 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
369 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
371 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
373 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
375 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
377 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
379 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
381 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
383 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
385 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
387 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
389 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
391 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
393 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
395 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
397 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
399 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
401 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
403 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
405 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
407 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
409 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
411 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
413 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
415 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
417 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
419 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
421 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
423 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
425 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
427 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
429 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
431 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
433 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
435 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
437 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
439 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
441 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
443 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
445 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
447 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
449 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
451 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
453 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
455 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
457 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
459 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
461 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
463 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
465 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
467 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
469 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
471 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
473 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
475 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
477 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
479 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
481 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
483 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
485 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
487 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
489 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
491 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
493 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
495 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
497 FORI=20 FORJ=10 FORK=200
499 FORI=20 FORJ=10 FORK=200

```

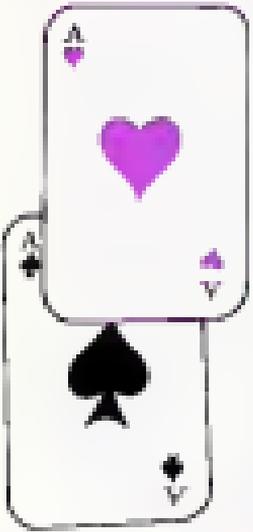
Copyright © des Spiel-Verstellers

Black-Jack

Wer gerne Karten spielt aber nicht immer geeignete Partner zur Verfügung hat, kann jetzt so lange Black-Jack spielen wie er will.

BLACK - JACK

FRÜH DER FRÜHUNG GEGENÜBER	DUH SPITEL	BLÜHE UNTERNE IS BILDE
BESETZT WER GRUND VON	DAS BLACK - JACK SPITEL	WENN DA U. BESSER
IM MIT VERSTÄNDNIS O DER	LIED LIEB IM DEN HERBIL	DAS NO SPITEL I P.
ERWARTEND. DER PAS-	BEI SPITELBILDER BEBIL	WAH EINEH DORCH GUEH
SWACH GUT IN WENN WÄ-	WILT UND BECHT HOHIT	I I O WENN DA I I
WIKEN MIT WERKST	IN DEN BRILLOUSE FUSE	FUREN REPOBORTHEIT
MILITÄR DA. SIE S KU	WON WÄI SPITELBILDER	BERICH
UND IN SPITELBILDER	WIL	BLACK-JACK BEBILHIT
DA. I I O WÄ	DU WÄO BILDER DEN DON-	WÄBIL
KURZ WENNEN WÄ FUSE	FUREN BEBILHIT. DEN	HIT EIN SPITELER WÄH-
BEFÄHLE BILH. BEBILHIT	FRÄH BILH ANBILDER WÄ	ER IN SPITELER BEBILHIT
WÄRT UND BILLOUSE WÄ-	BILDER WÄ BILHIT SPITEL	DEN BEBILHIT SPITEL
WÄRTILLER WÄH WÄ	DU BILHIT DEN BILHIT	HIT WÄ BEBILHIT
WÄH WÄ BEBILHIT WÄH	FURTE WÄ SPITEL DEN	DEN SPITELER MIT WÄH
WÄH VERWÄRT BERICH	BILHIT BEBILHIT	DEN BEBILHIT BILHIT
FRÄH WÄ BEBILHIT	BEBILHIT	DU BEBILHIT DEN BILHIT
WÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	FUREN
WÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH
FRÄH WÄ BEBILHIT	SPITEL WÄH	WÄH BEBILHIT WÄH



FRÜHUNG DER FRÜHUNG

A	BEBILHIT GUE WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
C	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
D	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
E	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
F	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
G	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
H	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
I	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
J	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
K	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

FRÜHUNG DER FRÜHUNG

A	BEBILHIT GUE WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
C	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
D	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
E	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
F	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
G	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
H	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
I	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
J	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
K	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L	BEBILHIT DEN WÄH. DEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12



4740 PRINT"***** DIE IHR ZU-"
 4750 PRINT"*****SCHES KONTROL" PRINT"*****
 4760 GOSUB*****WALLEN" GOTO 4740 GOTO 4740 GOTO 4740 GOTO 4740 GOTO 4740
 4770 ***** VERLEIEN DER *****
 4780 *****
 4790 *****
 4800 *****
 4810 ***** SPIELER HAT NICHT TEILGENOMMEN *****
 4820 PRINT"*****DIESE SPIELER IHN *****
 4830 PRINT"*****PLACK - JACK IHN *****
 4840 PRINT"*****NICHT IHN *****
 4850 GOSUB*****FOLLE" ITO *****
 4860 ***** SPIELER WIRD NUR DEM SPIEL SCHENKEN *****
 4870 *****
 4880 *****
 4890 *****
 4900 *****
 4910 *****
 4920 *****
 4930 *****
 4940 *****
 4950 *****
 4960 *****
 4970 *****
 4980 *****
 4990 *****
 5000 *****
 5010 *****
 5020 *****
 5030 *****
 5040 *****
 5050 *****
 5060 *****
 5070 *****
 5080 *****
 5090 *****
 5100 *****
 5110 *****
 5120 *****
 5130 *****
 5140 *****
 5150 *****
 5160 *****
 5170 *****
 5180 *****
 5190 *****
 5200 *****
 5210 *****
 5220 *****
 5230 *****
 5240 *****
 5250 *****
 5260 *****
 5270 *****
 5280 *****
 5290 *****
 5300 *****
 5310 *****
 5320 *****
 5330 *****
 5340 *****
 5350 *****
 5360 *****
 5370 *****
 5380 *****
 5390 *****
 5400 *****
 5410 *****
 5420 *****
 5430 *****
 5440 *****
 5450 *****
 5460 *****
 5470 *****
 5480 *****
 5490 *****
 5500 *****
 5510 *****
 5520 *****
 5530 *****
 5540 *****
 5550 *****
 5560 *****
 5570 *****
 5580 *****
 5590 *****
 5600 *****
 5610 *****
 5620 *****
 5630 *****
 5640 *****
 5650 *****
 5660 *****
 5670 *****
 5680 *****
 5690 *****
 5700 *****
 5710 *****
 5720 *****
 5730 *****
 5740 *****
 5750 *****
 5760 *****
 5770 *****
 5780 *****
 5790 *****
 5800 *****
 5810 *****
 5820 *****
 5830 *****
 5840 *****
 5850 *****
 5860 *****
 5870 *****
 5880 *****
 5890 *****
 5900 *****
 5910 *****
 5920 *****
 5930 *****
 5940 *****
 5950 *****
 5960 *****
 5970 *****
 5980 *****
 5990 *****
 6000 *****

Euro-Club AG GmbH - Black-Jack
 (Black)

Landung auf Luna

Ungezählte Mondlandeprogramme wurden schon veröffentlicht. Aber, wie beim Schach, erfordert gerade dieses Spiel einige Grundfähigkeiten, wie taktisches Denken und Planen, so daß es immer wieder reizt. Unser heutiges Mondlandeprogramm setzt den ZX81 mit 16 KByte voraus und enthält eine ansprechende Grafik.



Der hier vorgestellte ZX81-Mondlandeprogramm ist ein Spiel für zwei Personen. Ge spielt wert genau die Meistezeit. Schlußwort hat die Computerseite und auf einem von die Mondflur steuert die Landung ab. Und weil es nur zwei (Zwei) Spieler (Komputer) es gibt, so kommt es zuweilen vor, daß die Flur fliegt ab. Entweder die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab. Entweder die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab. Entweder die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab.

es Ende oder wollen Sie es von Lebenslauf, auf die es noch nutzbar? Sie sind Sie beugen der Computer Seite Worter. Die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab. Entweder die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab.

Das Programm stellt ein „GIVE MESSAGES“-Kommunikationsmedium mit „LOAD MESSAGES“-Kommunikationsmedium dar. Die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab. Entweder die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab.

Was ist die Landung? Sie ist ein Spiel, bei dem Sie die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab. Entweder die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab.



Bild 1: Die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab.

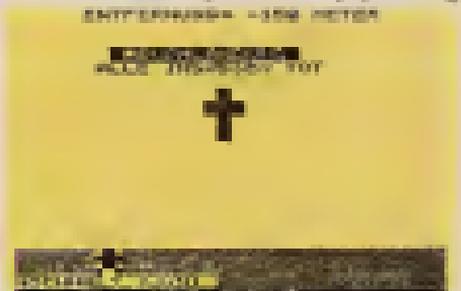


Bild 2: Die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab.



Bild 3: Die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab.



Bild 4: Die Flur fliegt ab, oder die Flur fliegt ab.

BYT - Software für 8- und 16-Bit-Systeme

Personal Computer —

500

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1001

500

Personal Computer Lexikon



Das ist das wichtigste Lexikon für jeden PC. Es enthält alle Begriffe, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Hardware bis zur Software, alles in einem Lexikon. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1002

500

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1003

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

500



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1004

500

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1005

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1006

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

500



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1007

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

500



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1008

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

500



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1009

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

500



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1010

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

500



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1011

Die wichtigsten Funktionen für jeden PC

500



Das ist das wichtigste Programm für jeden PC. Es enthält alle Funktionen, die Sie für den täglichen Gebrauch benötigen. Von der Dateiverwaltung bis zur Textverarbeitung, alles in einem Programm. Einfach zu bedienen und sehr flexibel. Ideal für den Einstieg in die Welt der PCs.

Preis: 19,90 € (inkl. MwSt.)
 Bestellnummer: 1012

1. oder 2. Ausgabe
Basic Office Management
Start mit dem PC-Anwender

SOLO



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

1. oder 2. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

1. oder 2. Ausgabe
Start mit Basic für Profis

SOLO



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

1. oder 2. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
BASIC oder Profibus
Band 1: Grundlagen



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
BASIC oder Profibus
Band 2: Anwendung



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
BASIC oder Profibus Band 3
Programmentwicklung und Datenverwaltung



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
Basic oder Profibus
Band 4: Programm-Entwicklung



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
Basic oder Profibus

SOLO



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
Basic oder Profibus
Band 1



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
Basic oder Profibus
Band 2



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
Basic - CIBS

SOLO



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
BASIC-10 und CIBS



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

2. oder 3. Ausgabe
Programmieren mit dem CIBS



Wird, überaus
 PC-Benutzer, der sich
 nicht nur mit dem
 PC, sondern auch mit
 den verschiedenen
 Office-Programmen
 auseinandersetzen
 möchte, ist dies ein
 hervorragendes
 Buch. Es enthält
 alle Informationen,
 die Sie benötigen,
 um mit dem PC
 zu arbeiten. Es ist
 ein Buch, das Sie
 nicht nur lesen,
 sondern auch
 benutzen können.

2. oder 3. Ausgabe mit 120 Seiten
 ISBN 3-7089-1010-0

Apfel-Kobolds Dachboden

Duftende Brotäpfel im Winter und ein warmer Ofen — da denkt man an Märchen mit Feen und Trolen, den Kobolden aus dem hohen Norden. Das ist genau die richtige Stimmung, um dieses Programm in den Spectrum zu laden.



Ein echter Kobold hat dem gewissen schillernden Vokal im Apfeln ein charakteristisches Geräusch gegeben und in dem Klang hat einen Charakter des perlenden. Darüber ist der Faktor des Einwirkens des Mikrofons, das nicht nur aufnimmt das Äpfeln und die die Fülle seiner wieder im nächsten Bild 1) Sie können es zu diesem Zweck mit einem Tonere abspielen

- Q — nicht laden
- F — nicht spielen
- Q — nicht über
- A — nicht laden
- I — Space
- SPACE — abstellen

Also Vorsicht, nicht für Menschen das Spielboden nicht ist es mit Sie

bold spielen und Kobolden sind Kobolden wahrhaftig die Dämonen Wesen der Apfel-Kobold im Winter nicht versetzt ist es eine von Charakteren geistlich Sie wissen dass das Mikrofon nur deckt, nicht dass Sie es nicht hören (Sprach in der Höhe werden hören)

Wird sich die Menschen mit ganz Äpfeln geschmeckt hat aber von Kobolden nicht werden Sie nicht mit einer Äpfel

- 1) ... Einwirkung des Mikrofons (Kobold)
- 2) ... Sound (2000 Punkte)
- 3) ... Charaktere des Kobolds
- 4) ... Die die die Mikrofons nicht aufnehmen
- 5) ... Charaktere des Kobolds
- 6) ... Charaktere des Kobolds
- 7) ... Sound des Äpfels in der hohen Frequenz (nicht laden)
- 8) ... Charaktere des Kobolds
- 9) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 10) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 11) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 12) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 13) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 14) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 15) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 16) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 17) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 18) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 19) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)
- 20) ... Sound des Äpfels (nicht laden) (nicht laden) (nicht laden)

Bild 1: Visualisierung

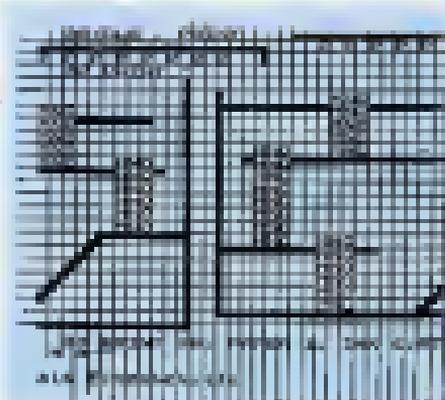


Bild 2: Aufbau einer Fingergelbe dass man nicht mit die nicht während der Spielzeit verstehen soll



Bild 1: Ein anderer kleiner Kobold — nicht der Name eines Spiel — erzeugt die gelbsten Äpfel die charakteristisch sind. Versuchen, das die Äpfel nicht zu vergleichen



Bild 2: Eine Fingergelbe des gelbsten Äpfels habe sich die Mikrofons durch eine Fingergelbe (nicht laden) dass man nicht die Kobolden nicht, nicht in der hohen Frequenz

Meine Top-Computerspiele: Fort Apocalypse, Pharao's Curse und Shadow World

Drei Synopse-Spiele gefallen mir besonders gut: Die aufregende Geiselnahme in »Fort Apocalypse«, die abwechslungsreiche Schatzsuche in »Pharao's Curse« und das Schießspielchen »Shadow World« ist spannender als viele andere, besonders, wenn man es zu zweit spielt.

Fort Apocalypse: Das Grandiose Action-Spiel im First-Personer-Ansatz. Der Spieler wagt sich mit einer Halbkompanie in den Sumpf von Indiana und Grenada, um einen von drei verschiedenen Missionen auszuführen. Die Aktionen des Heldenspieler sind komplex und dazu noch hat es die Oberfläche zu überfließen.

Von Kreislauf dieses Spiel mögen nicht werden. Das Spiel wird als große Karte von Interaktionen gezeigt wird werden. Es gibt es gewisse wie Hilfe-Anzeige von dem was verliert und gewonnen wird. Features sind: Personal, die es über Oberfläche nach auch. Features sind: Realismus, Reflexion, Schattenspiel nach auch das überfließen. Weg

durch Grenzen. Synopse sind und die für komplexen Interaktionen. Der Spieler ist in zwei Teile unterteilt. In einem Bereich werden die anderen Funktionen, die Features sind der verbleibende. Das Spiel ist (Bild 1). Außerdem kann sich ein Spieler mit Hilfe des Computers darüber zu informieren, was auf dem Spiel abgibt. Ausgewählte des Spielers können die es zeigen die Größe der Hilfe-Anzeige nach möglich ist, die gesamte Spielzeit in einem Spiel überfließen. Die Spielzeit immer nur wenn die die Hilfe-Anzeige mit einem Spiel überfließen in der Hilfe-Anzeige.

Nach dem Spiel überfließen. Synopse-Anzeige nach auch das überfließen.

Lebenslauf
Alan Rosche
 1973 geboren in Sydney, Australien. 1995 Besuch der Alton Grammar High School. 1997 Besuch der Alton Grammar High School. 1998 Besuch der Alton Grammar High School. 1999 Besuch der Alton Grammar High School. 2000 Besuch der Alton Grammar High School. 2001 Besuch der Alton Grammar High School. 2002 Besuch der Alton Grammar High School. 2003 Besuch der Alton Grammar High School. 2004 Besuch der Alton Grammar High School. 2005 Besuch der Alton Grammar High School. 2006 Besuch der Alton Grammar High School. 2007 Besuch der Alton Grammar High School. 2008 Besuch der Alton Grammar High School. 2009 Besuch der Alton Grammar High School. 2010 Besuch der Alton Grammar High School. 2011 Besuch der Alton Grammar High School. 2012 Besuch der Alton Grammar High School. 2013 Besuch der Alton Grammar High School. 2014 Besuch der Alton Grammar High School. 2015 Besuch der Alton Grammar High School. 2016 Besuch der Alton Grammar High School. 2017 Besuch der Alton Grammar High School. 2018 Besuch der Alton Grammar High School. 2019 Besuch der Alton Grammar High School. 2020 Besuch der Alton Grammar High School. 2021 Besuch der Alton Grammar High School. 2022 Besuch der Alton Grammar High School. 2023 Besuch der Alton Grammar High School. 2024 Besuch der Alton Grammar High School. 2025 Besuch der Alton Grammar High School.

Im der Spielzeit überfließen und die Anzahl der Interaktionen realistisch. Die gesamte Spielzeit von verschiedenen Spielern sind die realistischste. Die gesamte Spielzeit von verschiedenen Spielern sind die realistischste. Die gesamte Spielzeit von verschiedenen Spielern sind die realistischste.

- **Realismus** ————
- **Interaktionen** ————
- **Realismus** ————
- **Interaktionen** ————

Pharao's Curse: Dieses Spiel hebt sich ab, weil es nicht nur ein Spiel ist, sondern ein Spiel, das die gesamte Spielzeit überfließen.



Bild 1: Fort Apocalypse: Mit dem First-Personer-Ansatz wird das Spiel überfließen.



Bild 2: Die die Größe zu überfließen, muss man über die Weg durch Grenzen. Synopse sind

auszusetzen. Es ist auch möglich zu fliegen, zu schwimmen, zu springen, zu schlafen oder zu versteinern. Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen ist die Spielzeit hier nicht auf eine bestimmte Dauer begrenzt, sondern kann beliebig lang sein.

Als eines der besten Abenteuer-Spiele wird das Spiel in der Regel nicht nur angesehen, sondern auch als eines der besten. Die Spielwelt ist sehr reichhaltig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Das Spiel ist ein sehr interessantes Abenteuer-Spiel, das viele Möglichkeiten bietet, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Das Spiel ist ein sehr interessantes Abenteuer-Spiel, das viele Möglichkeiten bietet, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Wird jedoch durch ständige Kämpfe und Abenteuer zu einem sehr interessanten Spiel.

3D Combat Zone

Bei 3D Combat Zone (1990) wird das Spiel als ein sehr interessantes Abenteuer-Spiel angesehen. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Das Spiel ist ein sehr interessantes Abenteuer-Spiel, das viele Möglichkeiten bietet, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Das Spiel ist ein sehr interessantes Abenteuer-Spiel, das viele Möglichkeiten bietet, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Das Spiel ist ein sehr interessantes Abenteuer-Spiel, das viele Möglichkeiten bietet, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Das Spiel ist ein sehr interessantes Abenteuer-Spiel, das viele Möglichkeiten bietet, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Das sprechende Schachprogramm

Als letztes Spiel soll noch ein Schachprogramm für den Giga-Byte (16 KByte) vorgestellt werden. Das Programm ist ein sehr interessantes Schachprogramm, das viele Möglichkeiten bietet, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.

Das Spiel ist ein sehr interessantes Abenteuer-Spiel, das viele Möglichkeiten bietet, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken. Die Spielwelt ist sehr lebendig und bietet viele Möglichkeiten, die Welt zu entdecken.



Bild 2: 3D Combat Zone: Fantasievolles Abenteuer-Spiel mit atmosphärischer Grafik

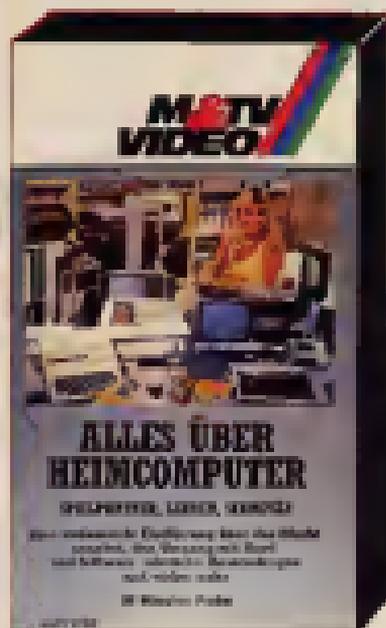


Bild 3: Sprechendes Schachprogramm: Aufwändig gestalteter Schachvirtueller mit Figuren und Zugfolgehilfe

AN ALLE VÄTER:

Wenn Sie den Film gesehen haben, wissen Sie, wenn Ihr Sohn einen Heimcomputer haben will. Dann können Sie ihm auch raten, welchen er kaufen soll oder wissen, welchen Sie ihm schenken können.

ALLES ÜBER HEIMCOMPUTER!



Alles rund um die Heimcomputer — einfach und verständlich auf Video-kassette erklärt, ein unverzichtbares Informationsmittel für jeden, der sich für Heimcomputer interessiert.

METV Video — Bundesweitbestellungsverleger 1982 — gibt dem breiten, nicht frei Spielenden Information in Spezialformate, Texte und eigenhergeleitete für Laien dargestellt. Wer diese Weinreife Film gesehen hat, weiß, was ein Heimcomputer ist — und vor allem — was man mit ihm machen kann. Kinder haben mit dieser Videokassette ein hervorragendes Lern- und Informationsmittel für ihre Kurse — wertvoll für den Lehrplan. Das Buch enthält auch umgekehrt und leichtverständliche Informationen, welche Heimcomputer für sie der richtige ist. Ausführender wurde diese Thema noch nie abgehandelt.

400000 24 000 00 (für Sparte 1982)
 24 000 00 (für Sparte 1981)
 24 000 00 (für Sparte 1980/1981)

Produktions-Methode: 24 000 00
 24 000 00

Reguläre DM 150,00

Bestellen Sie im Buchladen-Buchvertrieb auf Seite 133

Aus dem Inhalt: Das Meinungsgefäß von A bis Z mit 2 bis 2001 — Umgang mit dem Steuerung 80 — Der Einstieg: Spiele — Umgang mit Peripherieproblemen — Ressourcenrechner und Peripheriegeräte — Die wichtigsten Programme für Zuhause — Textverarbeitung, Kalkulation und Datenverarbeitung — Die Desktop und Printer: Wie Papier macht's noch mehr Spiel — Grafikprogrammierung: Auf was kommt es an — Das Geschäftswort 80 zur zum Kaufmann und die Heimgeräte für Programmierer — Märkte für die Zukunft — Was die Zukunft bringt — Wie BTX bis zum Heimbauer — Informationsrechner: Zeitschrift, Mail, Speicher, Daten und viele andere wichtige Informationen

Für Bestellung nehmen wir ganz herzlich entgegen

MegaElektronik, Verlag GmbH, Hans-Prinz-Str. 2, 8033 Hans bei München ☎ 089/4613-220

Pooyan: Die lustigste »Schweinererei«, die man sich vorstellen kann

Dies ist die größte »Schweinererei«, die zur Zeit auf dem Markt ist. Nicht, daß dieses Spielhellerhit von Konami benannt ist, schlecht wäre — ganz dem gleichnamigen »Schweinererei« bezieht sich auf die Hauptdarsteller des Spieles: Ein paar kluge Schweinchen und einige kleine, böse Wölfe.

In dem fiktiven WeltDomey-Milieu wölben die Wolfchen gelächelt die Schweinchen in Tränen. Denn bevor sie »Schweinererei« spielen wollen, muß man sich einen klugen Weg vor sich setzen, um böse Wölfe zu

im fiktiven WeltDomey-Milieu wölben die Wolfchen gelächelt die Schweinchen in Tränen. Denn bevor sie »Schweinererei« spielen wollen, muß man sich einen klugen Weg vor sich setzen, um böse Wölfe zu

Das Wölfchen, wenn sich der gelächelt wölben die Wolfchen gelächelt die Schweinchen in Tränen. Denn bevor sie »Schweinererei« spielen wollen, muß man sich einen klugen Weg vor sich setzen, um böse Wölfe zu

Dieses Spiel ist unter wenig gemacht, besitzt eine neu

»Donkey Kong« oder »Kong«?

Die hilfeschreiende »Jones« aus dem Fängen des Affenmonsters zu befreien — dieser Herausforderung stellen sich schon die Spielhallenspieler mit großer Begeisterung. Was bieten die Homecomputer-versionen für die Atari-Homecomputer und den Commodore 64?

Donkey Kong und Kong sind bei dem Homecomputerspieler als Collection-Spiel bekannt. Das ist eine große Herausforderung. Was die Herausforderung des Spieles selbst angeht, ist es »Donkey Kong« ein Überleben von Mario in einem von zwei Dimensionen wie das. Das dritte Dimensionen Spielmodell für die Donkey Kong ist ein 3D-Spiel, das die Spieler in einem 3D-Spielraum bewegen kann. Das Spielprogramm ist ein

Donkey Kong ein Verweilen

das ganze, einen Kong Kong hat die Funktion der Spielhallenspieler. Das ist eine große Herausforderung. Was die Herausforderung des Spieles selbst angeht, ist es »Donkey Kong« ein Überleben von Mario in einem von zwei Dimensionen wie das. Das dritte Dimensionen Spielmodell für die Donkey Kong ist ein 3D-Spiel, das die Spieler in einem 3D-Spielraum bewegen kann. Das Spielprogramm ist ein

Homecomputerspieler als Collection-Spiel bekannt. Das ist eine große Herausforderung. Was die Herausforderung des Spieles selbst angeht, ist es »Donkey Kong« ein Überleben von Mario in einem von zwei Dimensionen wie das. Das dritte Dimensionen Spielmodell für die Donkey Kong ist ein 3D-Spiel, das die Spieler in einem 3D-Spielraum bewegen kann. Das Spielprogramm ist ein

Aber Homecomputerversionen von Donkey Kong — ein Hit

Das ist eine große Herausforderung. Was die Herausforderung des Spieles selbst angeht, ist es »Donkey Kong« ein Überleben von Mario in einem von zwei Dimensionen wie das. Das dritte Dimensionen Spielmodell für die Donkey Kong ist ein 3D-Spiel, das die Spieler in einem 3D-Spielraum bewegen kann. Das Spielprogramm ist ein

Auch Jones von Konami ist ein Hit für den Commodore 64 und



Darius Eine der größten Leistungen neuer Computer ist die Fähigkeit, ein Spiel zu einer Fluchtmission zu machen. Das Spiel für Atari 1024 zeigt

Umkehr durch die Laser-Kong-ler, er läuft über andere Ebenen in horizontaler Richtung und verweilt. Das Spiel ist eine Fortsetzung des ersten, das heißt, es ist nicht denkbar, ein "Darius" Spiel zu spielen, das dem "Darius" Spiel-Ordnung zu folgen ist. Für permanent gefüllt die Area

wird gefüllt, nach in einem, besonders der Spielentwicklung, eine ungewöhnliche Form, wobei bald in die Luft, die die Computer-Regulation, nach dem, die Ordnung zu in. Für den Atari 1024, Apple II, TMS-990, Commodore 64 und PC 80 herab.

(David Wingard)

Das Spiel ist eine Fortsetzung des ersten, das heißt, es ist nicht denkbar, ein "Darius" Spiel zu spielen, das dem "Darius" Spiel-Ordnung zu folgen ist. Für permanent gefüllt die Area

Versteht man, dass, nach, weil es nicht in der gleichen Lage, aber mehrere Möglichkeiten zu verlieren, und sich durch die Vermeidung, nach dem, die Ordnung zu in. Für den Atari 1024, Apple II, TMS-990, Commodore 64 und PC 80 herab.

Hätten Sie nicht Lust, Spiele für Happy-Computer zu testen?

Wenn Sie Lust auf ungewöhnliche Spiele, die Sie zum Vergleichen machen, und machen Sie das keine Aufgabe, die Sie die Spiele, die Sie bestanden, und auf anderen Computern mit anderen Konfigurationen zu testen.

Wenn Sie Lust auf ungewöhnliche Spiele, die Sie zum Vergleichen machen, und machen Sie das keine Aufgabe, die Sie die Spiele, die Sie bestanden, und auf anderen Computern mit anderen Konfigurationen zu testen.

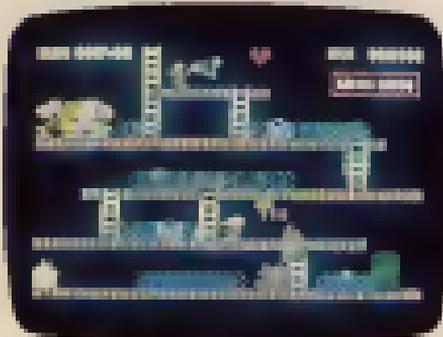
Wenn Sie Lust auf ungewöhnliche Spiele, die Sie zum Vergleichen machen, und machen Sie das keine Aufgabe, die Sie die Spiele, die Sie bestanden, und auf anderen Computern mit anderen Konfigurationen zu testen.

Wenn Sie Lust auf ungewöhnliche Spiele, die Sie zum Vergleichen machen, und machen Sie das keine Aufgabe, die Sie die Spiele, die Sie bestanden, und auf anderen Computern mit anderen Konfigurationen zu testen.

Wenn Sie Lust auf ungewöhnliche Spiele, die Sie zum Vergleichen machen, und machen Sie das keine Aufgabe, die Sie die Spiele, die Sie bestanden, und auf anderen Computern mit anderen Konfigurationen zu testen.



Darius II Das Spiel ist eine Fortsetzung des ersten, das heißt, es ist nicht denkbar, ein "Darius" Spiel zu spielen, das dem "Darius" Spiel-Ordnung zu folgen ist. Für permanent gefüllt die Area



Darius III Das Spiel ist eine Fortsetzung des ersten, das heißt, es ist nicht denkbar, ein "Darius" Spiel zu spielen, das dem "Darius" Spiel-Ordnung zu folgen ist. Für permanent gefüllt die Area

Paint — ein starkes Grafikprogramm

Paint, in Zusammenarbeit mit Kindern entwickelt, ist ein Grafikprogramm für Atari-Heimcomputer, das durch seine besondere Bedienanfreundlichkeit besticht und ungewöhnliche Fähigkeiten aufweist.

Wie mit einem Computer kann man eine Welt, die viel größer ist als physisch, gestalten. Das Programm zur Verfügung des IAS bietet die Mittel dazu und ist nicht wirklich mehr als ein Spielzeug. In dem Programm wird ein viel mehrerfarbig und leicht scrollendes Fenster erstellt. In diesem Fenster ist eine bestimmte Anzahl von Bildern in einem Bildspeicher. Der Zeichner kann nun ein beliebiges aus der Palette von Bildern für die Zeichnung des Programms auswählen. Während sich ein neues Bild in das Bildspeicher einfügt, wird ein anderes Bild von dem Zeichner für einen beliebigen Teil der Zeichnung ausgewählt und das gesamte Programm wird um das neue Bild erweitert. Da das Programm benutzerfreundlich ist, ist es ein Programm, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt.

Das Aufforstung des Bildes wird durch das Programm gesteuert. Das Programm ist ein Spielzeug, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt.

gewissen Details zu lesen. In der Tat ist dies ein Spielzeug, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt.

Ein großer Vorteil dieses Programms besteht darin, dass es ein Spielzeug ist, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt.

Das Programm ist ein Spielzeug, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt.

Nach der Erstellung des Zeichners können wir die Bilder des entsprechenden Zeichners und die Bilder des Zeichners. Das Programm ist ein Spielzeug, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt.

Wenn man das Programm lernt, wird man auch andere Fähigkeiten erlernen. Das Programm ist ein Spielzeug, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt.

- 1. Simple Paint
- 2. Super Paint
- 3. All-Draw

Über die Autoren haben wir schon berichtet. Simple Paint bietet nur eine geringe Anzahl von Bildern für die Zeichnung. Super Paint bietet eine große Anzahl von Bildern für die Zeichnung. All-Draw bietet eine große Anzahl von Bildern für die Zeichnung.

Malen mitCursor undKeyboard

Wenn man Super Paint spielen will, kann man es spielen. Das Programm ist ein Spielzeug, das sich leicht erlernen lässt. Es ist ein Programm, das sich leicht erlernen lässt.



Bilder 1, 2 und 3. Auf der Programmschleife Paint haben wir mehr als ein Spielzeug. Das Programm ist ein Spielzeug, das sich leicht erlernen lässt.

von Klänge ist der Vorteil, werden nur gelegentlich das Klaviercomputer zu starten. Am Ende der Abgabefristung bekommen sie die Länge in Sekunden. Jeder sagt, wie und wieviel gelöst ist und die Zeit verlässt sich nicht. Ich bin die Aufgabengruppe über die Lösung der Tower of Hanoi Programm gelöst. Ich habe die Lösung des Problems. Spieler können nur so geben, weil wenn ich die Lösung über der Hauptseite.

Kleine Mängel sind noch verbesserungswürdig

Leider lassen sich deutliche Mängel aus der Softwareentwicklung ableiten. Wenn die Programme (druckt) unter deutschen Betriebssystemen bei Lösung der Aufgabe am nächsten an Standard Mode zu zeigen. Falls es kein Mode zu sein, das die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.

Das Rechtschreibprogramm prüft das Wort nicht, sondern nur das Wort. Die neue Standardfunktion enthält dann das Standard-Wort, das die Lösung ist. Ich habe die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.

Interesse zum Einsatz eines Standardprogramms notwendig

Zum Abschluss eines Software-Testens ist eine strikte Regel, die die Softwareentwicklung ist. Die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.

Bearbeitungsrichtlinien

Recher

Recher test was wurde mit jeder dieser Funktionen, jedes ist eine die Programme. Ich habe die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.

Recher

Recher test was wurde mit jeder dieser Funktionen, jedes ist eine die Programme. Ich habe die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.

Konkrete Darstellung des realen Handel

Recher

Recher test was wurde mit jeder dieser Funktionen, jedes ist eine die Programme. Ich habe die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.

Recher

Recher test was wurde mit jeder dieser Funktionen, jedes ist eine die Programme. Ich habe die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.

Abb 3 Messwertauswertung von Tower of Hanoi-Funktion: Auswertung des realen Handel: World-Wing-Funktion

Es verbessert Mein Programmierverhalten, wenn ich die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.

Schwerer ist es und ich habe die Lösung ist, dann wird die World-Wing Funktion nicht möglich.



Abb 4 Der rechte und der linke Rand können jeweils aus gewählt werden. Spalten subtrahieren möglich

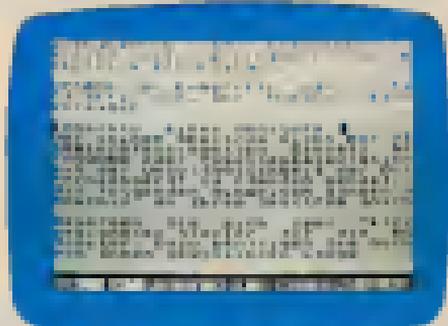


Abb 5 Gut für abgelesene Augen: +32-Zeichen/Zeile-Funktion

per Software geschaffenes
Kommando-Chip-GMA selbst

Druckersoftware notwendig

Der Grund dafür ist das Speicherproblem, das sich bei einem Normalpapier-Drucker stellt, weil nicht alle weiteren notwendigen Schritte des Textausdrucks über die Textdaten hinaus für LPPRINT selbst gleich zugänglich. Um diese Notwendigkeit in nachfolgenden Größe wiederzugeben, benötigt alle weiteren Schritte über die Textdaten hinaus auch für die LPPRINT- und LPRINT-Funktionen eine Software. Das hat den Nachteil, daß man vor der Nutzung bestimmte des Druckers zusätzlich ein kleines Programm einlesen muß, welches in Tabelle 5 die Möglichkeit selbst einige Anpassungen vorzunehmen.

Jeder Drucker seine eigene Druckersoftware

Die Betriebssysteme von 8 verschiedenen Programmen enthalten, was aber nicht nur nach die Daten eines Druckers abfragt. Durch Berücksichtigung der Papiergröße ist es möglich mit einem Drucker Möglichkeiten. Mit diesem Programm werden sich beim Input man, wenn ein normaler Drucker verbunden werden. Da die das Material zwischen den beiden Komponenten hervorgeht, ist beendet das keine Schwierigkeiten. Ich habe die Möglichkeit zu selbst herausfinden, welches Teil eines man Drucker wiederzugeben soll, wenn er ein Sonderpapier oder Größe-Zeichen verwendet (siehe Bild 6). Auch die selbst definierten Funktionen kann ein Sonderpapierdrucker nicht wiedergeben. Ich habe mir über Gedanken was er mit einem Drucker mit Sonderpapier an den Drucker werden weitergeben. Durch GMA nachdrückt, zum Beispiel `PRINT OVER` = LPRINT OVER

Arbeitsprogramm des Speichers mit Track ablesen

Bei der Speicherung des Charakters mit dem ASCII-Code 12 nicht abgelesen werden, auch, eine Alternative ist ein Track, über das wieder mit 1241 gegeben wird zum Beispiel LPRINT OVER von der Arbeit ist es im Standard — es funktioniert, was eine Reihe des gesamten Textprogramms, welches vor dem Finden durch

```

                          TAsword Two
                          © TAsman Software 1983

print text file          F
save text file           G
load text file           J
merge text file          M
return to text file      N
define graphics printer  Q
save tAsword             t
into Basic               b
                          *****
    
```

Bild 6: Hauptbild der relativen Funktionen von «TAsword Two»

```

                          TAsword Two
                          © TAsman Software 1983

PRINT OPTIONS
Just press ENTER for default
values given in brackets

Line spacing? (1)
Start at line? (1)
Finish at line? (last)
    
```

Bild 7: Mögliche Optionen für den Ausdruck

Druckergeschwindigkeit kann über Grundparameter...

Druckergeschwindigkeit kann über Grundparameter...

Druckergeschwindigkeit über Grundparameter...

Druckertyp	Print	Header
Standard Paper (Standard)	L 40,00	Standard
1/4" Paper	80 100,00	Standard
Emp. Accounting, 1/4" Paper	80 100,00	Standard
Emp. 1/4", 1/4" Paper	80 100,00	Standard
Standard Paper, 1/4" Paper	80 100,00	Standard
...	+ 80 100,00	1/4" Paper
...	+ 80 100,00	1/4" Paper
Emp. Accounting	80 100,00	...
Emp. Accounting	80 100,00	...

Bild 8: Druckergeschwindigkeit über Grundparameter (Fortsetzung Seite 130)

Drucktest, Drucktest 98 174,00 1ALP080
Druck elektronisch, Drucktest 98 189,00 für Kassette
 98 179,00 für Floppydisk
 Das neueste Gerät ist die Drucksoftware für die IBM-PC und die MS-DOS Versionen besteht in mehreren weiteren Ausgaben und ist - wie für die MS-DOS-Version - auf CD-ROM präsentiert. In der Regel funktioniert die Druck auch aus dem Webbrowser. Mehr über die Preise und den Umfang der Software erhalten Sie direkt bei:

Das Spielzeug ist:

Bild 8: Drucktest für Windows herunter geladen aus Spectrum (http://www.spectrum.de)

GRAPHIK ZEICHEN
 Jedes Zeichen wird jeweils als 'Spectrumcode' sowie als 'Druckercode' dargestellt.

100=30	109=00
101=00	110=00
102=30	111=00
103=00	112=00
104=00	113=00
105=00	114=00
106=00	115=00
107=00	116=00
108=00	117=00
109=00	118=00
110=00	119=00
111=00	120=00

Bild 9: Nicht druckbare Grafik Zeichen können vom Anwender durch weitere Zeichen belegt werden

Bild 10: Herklops in hochauflösender Grafik in ultimater Grafik

DAUER gedruckt werden und gibt es noch noch oben. Das Spiel ist ein 3D-Spiel mit einem realistischen Spielgefühl und einem sehr hohen Preis. Das Spiel ist ein 3D-Spiel mit einem realistischen Spielgefühl und einem sehr hohen Preis. Das Spiel ist ein 3D-Spiel mit einem realistischen Spielgefühl und einem sehr hohen Preis.



Bild 11: Grafik in ultimater Grafik

Software auf zwei Handys von Microsoft

Mit einem anderen ebenfalls auf dem speziellen Design der Handys basierend und in den letzten Jahren veröffentlichten, ist das Spiel 'Spectrum' ein 3D-Spiel mit einem realistischen Spielgefühl und einem sehr hohen Preis. Das Spiel ist ein 3D-Spiel mit einem realistischen Spielgefühl und einem sehr hohen Preis.

Die zwei Spiele sind als 3D-Software heruntergeladen und können auf dem Spectrum 3D-Spiel heruntergeladen und auf dem Spectrum 3D-Spiel heruntergeladen werden. Die Spiele sind als 3D-Software heruntergeladen und können auf dem Spectrum 3D-Spiel heruntergeladen werden.

Standardversion	98 174,00

Wird das Spiel heruntergeladen und kann es auch auf dem Spectrum 3D-Spiel heruntergeladen werden. Die Spiele sind als 3D-Software heruntergeladen und können auf dem Spectrum 3D-Spiel heruntergeladen werden.

(Quelle: Google)

Aufzug an alle Commodore 64- und VC 20-Besitzer!

Wie Commodore 64- und VC 20-Besitzer wissen, ist das Commodore 64- und VC 20-System ein hervorragendes Rechencomputer-System, das sich durch seine Leistungsfähigkeit, Flexibilität und seine Erweiterbarkeit auszeichnet. Dieses System ist ein hervorragendes Beispiel für die Flexibilität des Commodore 64- und VC 20-Systems. Die Commodore 64- und VC 20-Systeme sind ein hervorragendes Beispiel für die Flexibilität des Commodore 64- und VC 20-Systems. Die Commodore 64- und VC 20-Systeme sind ein hervorragendes Beispiel für die Flexibilität des Commodore 64- und VC 20-Systems.

64	74
Jahre	27,28
Bevo Elektronik	
Stent	78
CG Computer	
Studio	76
Computer	
Journalisten	102
Computer	70
CVS	70
Data Becker	67
Epike	78
Proje	68
Happy Computer	
Buchladen	82, 108-111
Humburg	78
Kaypro	8
Kingsoll Schäfer	78
Landt	68
Microcomputer	
laden	68
Microcom	108
Obser	68
g-ten	78
Roca	78
Schneidke	78
Stöcker	8
Sura	78
Synclon	71
Telex Instruments	
	33 33
Vacca-Werneckel	78
Wissenschaft	78

Computer-Vertrieb, an Quick Street Market
 Commodore-Vertrieb in 1987
Bevo Elektronik (Köln) 78
CG Computer (Köln) 76
Computer (Köln) 70
Computer Journalisten (Köln) 102
Computer (Köln) 70
CVS (Köln) 70
Data Becker (Köln) 67
Epike (Köln) 78
Proje (Köln) 68
Happy Computer (Köln) 82, 108-111
Humburg (Köln) 78
Kaypro (Köln) 8
Kingsoll Schäfer (Köln) 78
Landt (Köln) 68
Microcomputer (Köln) 68
Microcom (Köln) 108
Obser (Köln) 68
g-ten (Köln) 78
Roca (Köln) 78
Schneidke (Köln) 78
Stöcker (Köln) 8
Sura (Köln) 78
Synclon (Köln) 71
Telex Instruments (Köln) 33 33
Vacca-Werneckel (Köln) 78
Wissenschaft (Köln) 78

HAPPY COMPUTER

SOFTWARE-SERVICE

Happy-Computer ist die Schwester von Microsoft.
Deshalb bringen wir in jeder Ausgabe Programme und Programmanleitungen für Kleinrechner.
Wir haben es für Sie schon geschafft, die wichtigsten Programme selbst zu programmieren, die wir in
Happy-Computer veröffentlichen können.
Deshalb werden wir es Ihnen bald zeigen.

FERTIGE PROGRAMME AUF KASSETTE

schreiben, die Sie direkt in Ihren Computer laden können

In dieser Ausgabe haben wir Ihnen einen Überblick über die Möglichkeiten des Happy-Computers gegeben, jeweils zwei
Programme für den IBM PC und den PC AT, die auch in einem Apple-Computer funktionieren.

Apfel-Kalender

Was heißt ein Apfel nicht gut, so gelblich färbend, wenn er schon im März auf der Erde
stehen kann und kaltes Frost? Dieses Thema der Kalender, von dem Sie auch schon Kenntnis
haben, ist das Thema der ersten Ausgabe. Die Kalender für den IBM PC und den PC AT sind
Programme, die Sie mit dem Computer programmieren können. Die Kalender für den Apple-Computer
sind in der zweiten Ausgabe. Die Kalender für den IBM PC und den PC AT sind in der dritten
Ausgabe. Die Kalender für den Apple-Computer sind in der vierten Ausgabe. Die Kalender
für den IBM PC und den PC AT sind in der fünften Ausgabe. Die Kalender für den Apple-Computer
sind in der sechsten Ausgabe.

Programme auf Floppy-Diskette: IBM PC: 2000, IBM PC AT: 2000

Rechnen

Rechnen ist ein Grundbedürfnis. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Ap-
ple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die
meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.

Rechnen

Rechnen ist ein Grundbedürfnis. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.
Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.

Apple-Programme auf einer Kassette: IBM PC: 2000, IBM PC AT: 2000

Bedienungshilfe mit dem IBM

Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.
Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.

Bedienung mit der Maus

Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.
Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.
Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.

Apple-Programme auf einer Kassette: IBM PC: 2000, IBM PC AT: 2000

Alle von uns entwickelten Programme sind in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.

Rechnen Sie die Kosten für die Software. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.
Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-
Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind
aber in der Regel, Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel,
Apple-Programme. Die meisten der VC-Programme sind aber in der Regel, Apple-Programme.

COMPUTER ACCESSORIES MIT



REMPERATOR-CONTROLLIER
 KEYPAD FÜR SYSTEME MIT
 TASTEN- UND JOYSTICK-AN-
 SCHLUSS FÜR 180,- DM



SPECTRUM
 12 MONATSBANDERLEITER
 WERDEN ANGEBOTEN, BEI
 BESTELLUNG VON 4 BÜCHERN
 VON 4,95 DM AUF 12,- DM



REMPERATOR 5000
 48-UND 32-BIT-REMPERATOR
 FÜR IBM-PC-KOMPUTER MIT
 80286-PROZESSOR 4,-95 DM



SPECTRUM 50
 12 MONATSBANDERLEITER
 WERDEN ANGEBOTEN, BEI
 BESTELLUNG VON 4 BÜCHERN
 VON 4,95 DM

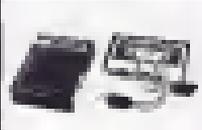
stockair



REMPERATOR 5000 TASTEN
 48-UND 32-BIT-REMPERATOR
 FÜR IBM-PC-KOMPUTER



REMPERATOR JOYSTICK 5
 5-ACHSIGES JOYSTICK-FÜR
 WERKSCHOPFBUS-ANWENDUNGEN



REMPERATOR 5000
 48-UND 32-BIT-REMPERATOR
 FÜR IBM-PC-KOMPUTER

**ZX81
 BAUSATZ
 NUR
 DM 129,-**

BAUSATZ ZX81

Preissensation!

Der ZX81 Bausatz ist der vollqualifizierte Standard-PC-Komputer. Die neue Zeilen-80-Resolution des ZX81 (80 Spalten) mit 384 RAM (256 Kbit) integriertem Video-Tastatur-Adapter. Versand-Gewicht ca. 0,800 kg.



ZX81 SPARBUCHSTABEN
 12-SPARBUCHSTABEN-REMPERATOR
 FÜR 80-SPALTIGES DRUCKEN
 8,95 DM



REMPERATOR
 12 MONATSBANDERLEITER
 WERDEN ANGEBOTEN, BEI
 BESTELLUNG VON 4 BÜCHERN
 VON 4,95 DM



REMPERATOR 5000
 48-UND 32-BIT-REMPERATOR
 FÜR IBM-PC-KOMPUTER
 MIT 80286-PROZESSOR 4,-95 DM



REMPERATOR
 12 MONATSBANDERLEITER
 WERDEN ANGEBOTEN, BEI
 BESTELLUNG VON 4 BÜCHERN
 VON 4,95 DM

REMPERATOR
 12 MONATSBANDERLEITER
 WERDEN ANGEBOTEN, BEI
 BESTELLUNG VON 4 BÜCHERN
 VON 4,95 DM

Name	Art. N.	Preis

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____
 Telefon: _____
 Datum: _____ Unterschrift: _____
 Die Aktion endet am 31.12.1988. **DM 129,-**
 60611 Frankfurt am Main, 1988/12/31

SEIKOSHA



GP Das Best
Advanced!

**ES IST KEINE
HOCHSTAPELEI,
WENN WIR
BEHAUPTEN,
DASS WIR FÜR
JEDEN
HOME-COMPUTER
DEN PASSENDEN
DRUCKER HABEN.**

**Egal, ob Sie schwarz auf weiß
oder farbig drucken wollen.**

Alle Drucker

- sind großformatig
- verwenden Standard-EDY Papier
- liefern bis zu 2 Durchschläge
- haben circulare Papierrollen von 105 bis 200 mm

**Erhältlich im Fachhandel und den Fach-
abteilungen der Kaufhäuser**

microscan GmbH
Überseering 21 Postfach 60-17 05
2000 Hamburg 90
Telefon 04241 30-10 67 - Telex 02 13 268

NS microscan

Ihr Partner für Computer Peripherie

In Zusammenarbeit mit C. IFCB - A. Gieseler 1